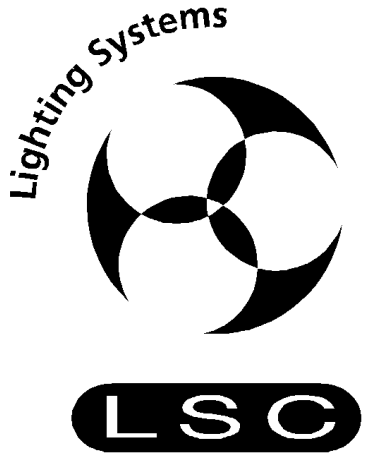


AXIOm

LICHTSTELLPULT

BEDIENUNGSANLEITUNG

Softwareversion 1.1

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS 1

EINLEITUNG 6

PULTGRÖSSEN 6

TECHNISCHE AUSSTATTUNG 6

BEGRIFFSERKLÄRUNG 7

TERMINOLOGIE 8

HILFEFUNKTION 8

MENÜSTRUKTUR 8

LAYOUT 9

DIE REGLERSEKTION 10
Preset Modus 10
Wide Modus 10
Scene Modus 10
Solo/Assign (S/A) Tasten 10

DIE MASTERSEKTION 11
PRESET Master 11
FX (Effekt) Master 12
ADD/KILL Master 14
GRAND Master 15

DIE PROGRAMMIERSEKTION 17

MENÜFÜHRUNG 19

BETRIEBSMODUS 19
Preset Modus 19
Wide Modus 19
Scene Modus 19
Page Freeze 19

GRABMASTER 19

SZENEN 20

SPEICHERN EINER SZENE 20
Schnelles Speichern einer Szene 20

Schnelles Speichern einer Szene auf einer anderen Speicherseite 20
Speichern einer Szene mit Namen und Überblendzeiten 20
Überprüfen einer Szene 21

ÄNDERN EINER SZENE 21
Änderung der einzelner Kanäle einer Szene 21
Schnelländerung einzelner Kanäle einer Szene 21
Änderung des Namens einer Szene 21
Ändern der Überblendzeiten einer Szene 22
Löschen einer Szene 22
Kopieren einer Szene 22
Kopieren eines Kanals innerhalb einer Szene 22

ZUWEISEN VON SZENEN 23
Auswahl der Speicherseite 23
Zuweisen einer Szene auf einen Submaster 23
Zuweisen einer Szene auf den Grab Master 23
Blindprogrammierung von Szenen 23

STACKS 24

GRUNDZÜGE DES PROGRAMMIEREN EINES STACKS 24
Einfügen von Szenen 24
Einfügen von Kanälen 24
Einfügen von Snaps 24
Benennen eines Stacks 25
Speichern eines Stacks 25

STACKS MIT ÜBERBLENDZEITEN UND LABELS 25
Programmieren eines Stacks aus Szenen 25
Programmieren eines Stacks aus Snaps 26

AUTO-STEPS, LINKS UND PAUSE INNERHALB EINES STACKS 26
Programmieren eines Auto-Steps innerhalb eines Stacks 26
Programmieren eines Pause-Steps innerhalb eines Stacks 26
Programmieren eines Links innerhalb eines Stacks 27

ÜBERPRÜFEN UND ZUWEISEN EINES STACKS 27
Überprüfen eines Stacks 27
Zuweisen eines Stacks auf einen FX-Master 27
Überprüfen eines auf einen FX-Master zugewiesenen Stack 27

ABSPIELEN EINES STACKS ÜBER DEN FX-MASTER 28
Starten einer Überblendung 28
Stoppen einer Überblendung 28
Starten einer gestoppten Überblendung 28
Schrittweises Bewegen innerhalb eines Stacks 28

FREIGEBEN EINES FX-MASTERS 28

ÄNDERN EINES STACKS 28
Einfügen eines Schrittes in einen Stack 29
Löschen eines Schrittes in einem Stack 29
Ändern der Flag eines Schrittes in einem Stack 29
Ändern eines Kanalwertes in einem Stack 30

Ändern des Labels eines Schrittes in einem Stack 30
Ändern der Überblendzeiten eines Schrittes in einem Stack 31
Ändern der Bezeichnung eines Stacks 31
Löschen eines Stacks 31

CHASER 32

GRUNDZÜGE DES PROGRAMMIEREN EINES CHASERS 32
Einfügen von Szenen 32
Einfügen von Kanälen 32
Einfügen von Snaps 32
Benennen eines Chasers 32
Programmieren der Chasergeschwindigkeit 33
Programmieren der Flags eines Chasers 33
Speichern des Chasers 33

PROGRAMMIEREN EINES LINKS ZU EINEM ANDEREN CHASER 33

ÜBERPRÜFEN UND ZUWEISEN EINES CHASERS 34
Überprüfen eines Chasers 34
Zuweisen eines Chasers auf einen FX-Master 34
Überprüfen eines auf einen FX-Master zugewiesenen Chasers 34

ABSPIELEN EINES CHASERS ÜBER DEN FX-MASTER 34

FREIGEBEN EINES FX-MASTERS 35

ÄNDERN EINES CHASERS 35
Ändern eines Chasers auf dem FX-Master im Live-Modus 35
Ändern der Geschwindigkeit eines Chasers 36
Ändern der Überblendzeit eines Chasers 36
Einfügen eines Schrittes in einen Chaser 36
Löschen eines Schrittes in einem Chaser 37
Ändern der Flags eines Chasers 37
Ändern von Einzelkanalwerten innerhalb eines Chasers 38
Ändern der Bezeichnung eines Chasers 38
Löschen eines Chasers 39

SOLO 40

ADD MODUS 40

KILL MODUS 40

FLASHEN EINES KANALS 40

FLASHEN EINER SZENE 40

FLASHEN EINES STACKS 41

STL (SOUND TO LIGHT) FUNKTIONEN 42

GRUNDZÜGE DER STL PROGRAMMIERUNG 42

PROGRAMMIEREN EINER SZENE FÜR EIN STL-PROGRAMM 42

VERBINDEN EINER SZENE MIT DEM STL PROGRAMM 42

ZUWEISEN EINES STL'S AUF DEN GRABMASTER 43

JUSTIEREN DER ANSTEUERUNG 43

MIDI 44

MIDI SETUP 44
MIDI Ein-/Ausschalten 44
Auswahl des MIDI Kanals 44
MIDI Note 45

STEUERUNG DES AXIOM'S ÜBER MIDI 45

PATCHING 46

ÜBERBLICK 46

AUSWÄHLEN EINES PATCHES 46

ABSCHALTEN DES PATCHINGS 46

PROGRAMMIEREN EINES PATCHES 46
Proportionales Patching 47
Patchen von Dimmerkanälen auf Pultkanäle 47

ÜBERPRÜFEN UND ÄNDERN EINES PATCHES 48

MOVING LIGHTS- UND FARBWECHSLER-STEUERUNG 49

ÜBERBLICK 49

FARBWECHSLER 49

MOVING-LIGHTS 49

STEUERUNG VON MOVING-LIGHTS UND FARBWECHSLERN 49
HTP und LTP 49
Gerätekennzahl (Fixture Number) 50
Programmierung von Szenen mit LTP-Kanälen 50

PROGRAMMIERUNG VON MOVING-LIGHTS 51
Patching von Moving-Lights über die Bibliothek 51
Manuelles Patching von Moving-Lights 52

PATCHING VON FARBWECHSLERN 52

BEREITS VERGEBENE GERÄTEKENNZAHLEN 53

PROGRAMMIEREN UND ÄNDERN VON MOVING-LIGHTS SZENEN 54

UTILITIES 55

DRUCK OPTION 55
Serieller Drucker 55
Anschluß an einen Computer 55

DISK FUNKTIONEN 56
Formatieren einer Diskette 56
Speichern einer Show 56
Laden einer Show 56

ABSCHALTEN DES DBO 56

RESET-FUNKTIONEN 57
System Reset 57
Total Reset 57

FADER BYPASS 57

INVERTIEREN DES GELBEN PRESETMASTERS 57

SPERREN DES PULTES 58

ÄNDERN DER STANDARDZEITEN 58

VIEW / RIDE 59

VIEW FUNKTION 59

RIDE FUNKTION 59

AUSGANGS-TRIMMUNG 60

TRIMMUNG VON EINZELKANÄLEN 60

ZURÜCKSETZEN DER TRIMMUNG 60
Zurücksetzen der Trimmung von Einzelkanälen 60
Zurücksetzen der Trimmung aller Kanäle 61

APPENDIX 62

ANALOG AUSGÄNGE (OPTIONALES ZUBEHÖR): 62

SUB-D-15POL 63

SUB-D-25POL 64

DIN 8POL 65

EINLEITUNG

Vielen Dank für das Vertrauen, das Sie uns mit dem Erwerb eines AXIOM Lichtstellpultes entgegengebracht haben.
Das AXIOM ist eines der leistungsstärksten Lichtstellpulte seiner Klasse, gleichzeitig im Theater, TV-Studio oder Tourneebetrieb zu Hause. Es ist bedienerfreundlich, stabil und zuverlässig. Eine menügestützte Benutzerführung mit Online-Hilfe ermöglicht einfache und schnelle Bedienung. Es vereint sowohl konventionelle als auch Moving-Light Steuerung in einem Gerät.

PULTGRÖSSEN

Das L.S.C. Axiom ist in zwei Größen erhältlich:

- AXIOM 24/48: 24 Kanäle im Preset- und 48 Kanäle im Wide Modus
- AXIOM 36/72: 36 Kanäle im Preset- und 72 Kanäle im Wide Modus

TECHNISCHE AUSSTATTUNG

- Zwei Schieberegler pro Kanal im Normal-Modus oder doppelt so viele Kanäle im Wide-Modus, die untere Ebene der Regler kann auch als Submaster für Szenen genutzt werden
- Einfache Scanner-Programmierung durch herstellerseitige Auswahlbibliothek aller gängigen Moving Lights (Clay Paky, Coemar, High End, Martin, Vari*Lite).
- Vier proportionale Softpatch-Ebenen - bis zu 240 Dimmerkreise pro Kanal
- Zwei Playback-Master (FX) für Sequenzen und Chaser/Effekte
- MIDI In/Out/Thru
- Sound to Light
- Optionen: Analogausgänge, Diskettenlaufwerk

	AXIOM 24	**AXIOM 36**
Kanäle im Normal-Modus	24	36
Kanäle im Wide-Modus	48	72
Szenen	288	432
Szenen Submaster	24	36
Chaser/Effekte (zu 99 Schritten)	24	36
Stacks/Sequenzen (zu 99 Schritten)	24	36
Sound-to-light Szenen	24	36

BEGRIFFSERKLÄRUNG

Da sowohl im Englischen als auch im Deutschen für die selben Bezeichnungen unterschiedliche Begriffe verwendet werden, folgt ein kurze Erläuterung einiger Grund- und Pultspezifischer Begriffe. Da die Pultbeschriftung englischsprachig ist, dient diese Erklärung auch als Übersetzungshilfe.

CHANNEL	Kanal/Stellkreis. Ein Pultkanal steuert im Normalfall mindestens einen Dimmer-Stromkreis an. Auf diesem Stromkreis können je nach Leistung wiederum einer oder mehrere Scheinwerfer angeschlossen werden.
PRESET	Voreinstellung/Reglerebene. Das AXIOM hat zwei Reglerebenen übereinander.
S/A TASTE	Flashtaste/Blitztaste. Siehe unter Layout.
SCENE	Szene/Stimmung. Am Lichtstellpult können verschiedene Lichtstimmungen gespeichert werden. Diese setzen sich aus verschiedenen Kanälen mit zumeist unterschiedlichen Helligkeitswerten zusammen.
CHASE	Effekt/Lauflicht. Lauflichteffekte können aus Szenen oder einzelnen Kanälen aufgebaut werden. Sie sind frei programmierbar. Die Geschwindigkeit wird am Pult geregelt.
SNAP	Ein Snap ist eine Art „Schnappschuß“ des aktuellen Pultausgangs.
STACK	Ein Stack ist eine Anzahl von Stimmungen, die aus Szenen, einzelnen Kanälen oder Snaps bestehen können (Sequenz).
STEP	Ein Step ist einer der max. 99 Einzelschritte eines Stacks.
SUBMASTER	Bezeichnung für einen Regler, der mit Szenen belegt werden kann.
FX-MASTER	Bezeichnung für einen Regler, der mit Lauflichteffekten belegt werden kann.
MASTER	Hauptregler/Hauptsteller. Übergeordnete Gesamtregler für verschiedene Pultbereiche, z.B. obere Reglerebene.
RECORD	Speichern.
ASSIGN	Zuordnen.
STL	Sound To Light: bezeichnet eine über Tonsignale gesteuerte Lichtsequenz.
FIXTURE	Moving-Light, Scanner oder Farbwechsler

TERMINOLOGIE

In der Bedienungsanleitung wird die Vorgehensweise an Hand von Tastendrücken erklärt. Bezeichungen innerhalb dieser Symbole **[ ]** , beziehen sich auf die zu drückende Taste, z.B. **[PAGE]** auf die PAGE-Taste.
Die SOLO/ASSIGN Tasten (Flashtasten) werden mit S/A abgekürzt. Der Name der Taste folgt in Klammern, z.B. **[S/A]** (Grab) für für die Flashtaste des Grabmasters oder **[S/A]** (5) für die Flashtaste des Reglers Nr. 5.
Die sechs Funktionstasten, die sich über und unter dem LCD Display befinden haben verschiedene Funktionen. Diese werden jeweils im Display angezeigt.

HILFEFUNKTION

Über die HELP-Taste kann zu jedem Zeitpunkt ein erläuternder englischsprachiger Hilfstext abgerufen werden. Dieser wird im LCD Display angezeigt. Sollte der Text länger als sein als die zur Verfügung stehende Zeilenanzahl, so kann mit Hilfe der **[F5]** und **[F6]** Tasten (oder mit dem Stellrad) im Text geblättert werden. Zum Verlassen der Hilfefunktion drücken Sie bitte die HELP-Taste ein zweites Mal.

MENÜSTRUKTUR

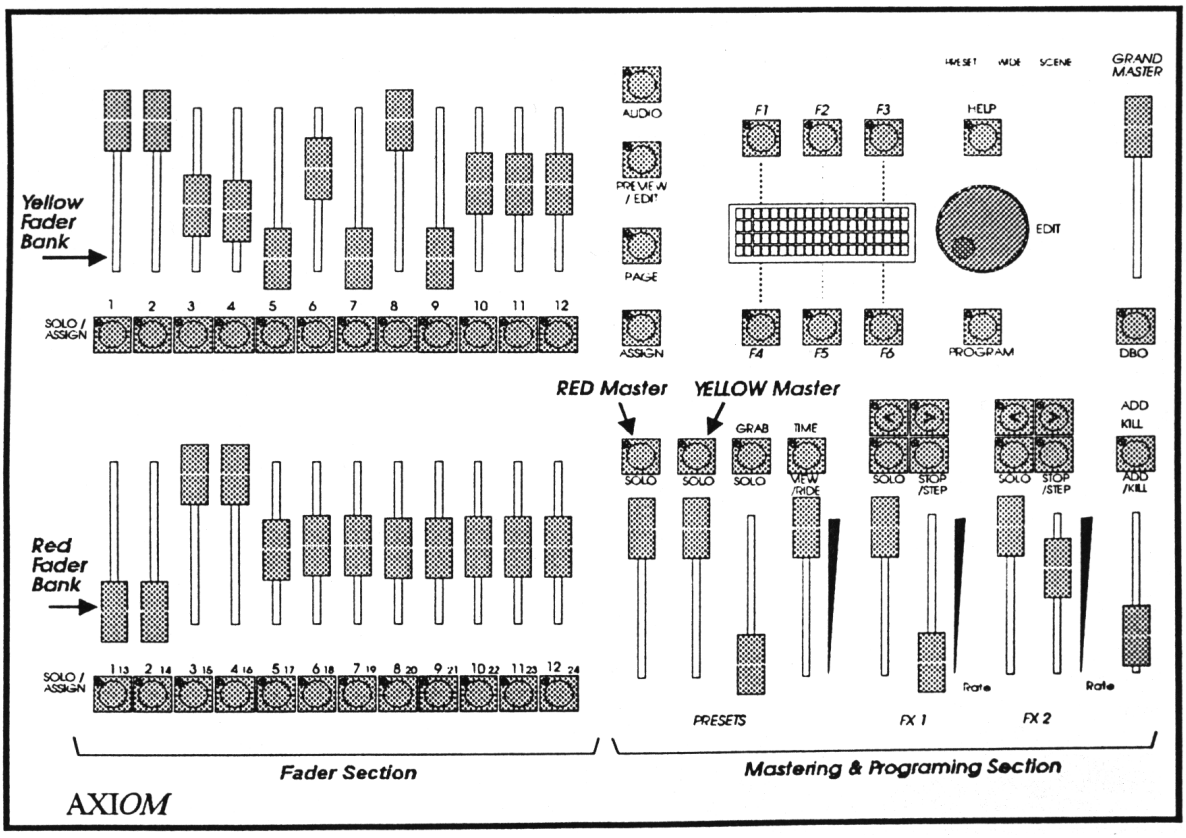
Die Programmierung des AXIOM erfolgt über eine sogenannte Menüführung. Über die vier Hauptmenüs (MENU 1, MENU2, MENU 3 und MENU 4), die im LCD Display angezeigt werden, gelangen Sie durch Drücken der Taste **[F6].** In die entsprechenden Untermenüs können Sie durch Drücken der entsprechenden Funktionstasten (**[F1]** bis **[F6]**) verzweigen. Die Taste **[F5]** bringt Sie immer zum Menü 1 zurück.
Alle folgenden Beschreibungen gehen immer von einem der 4 Hauptmenüs aus.

LAYOUT

Die Pultoberfläche des ATOM ist in zwei Hauptbereiche gegliedert:

- Die **Reglersektion** auf der linken Seite.
- Die **Mastersektion** auf der rechten unteren Seite.
- Die **Programmiersektion** auf der rechten oberen Seite.

Anmerkung:
Die Größe der Reglersektion ist abhängig von der Größe des Pultes (AXIOM 24/48 oder AXIOM 36/72).



DIE REGLERSEKTION

Das Axiom ist mit zwei Hauptreglerbänken ausgestattet: ROTE und GELBE Reglerebene. Das AXIOM folgt der Standardkonvention, nach der das Pult in drei Modi betrieben werden kann:

PRESET - WIDE - SCENE

Preset Modus

2 Reglerebenen mit jeweils Kanal 1-24 (36)

Wide Modus

Obere Reglerebene Kanal 1-24 (36), untere Ebene Kanal 25-48 (37-72)

Scene Modus

Obere Reglerebene Kanal 1-24 (36) untere Ebene Szene 1-24 (36)

Solo/Assign (S/A) Tasten

Unter jedem Regler befindet sich eine SOLO/ASSIGN Taste mit integrierter LED. Die Tasten haben verschiedene Funktionen:

- SOLO: Flashtaste für den jeweiligen Regler.
- Start eines Chase im "Single Shot" Modus.
- Numerische Eingabe, z.B. als Nummer einer Szene oder Speicherseite.
- Oberhalb jeder Taste der roten Ebene sind neben den großen Zahlen auch kleinere Zahlen aufgedruckt. Diese zeigen die Kanalnummer im WIDE Modus, während des PREVIEW/EDIT Modus oder beim SOFTPATCHING.

Die LEDs der Tasten haben ebenfalls verschiedene Funktionen:

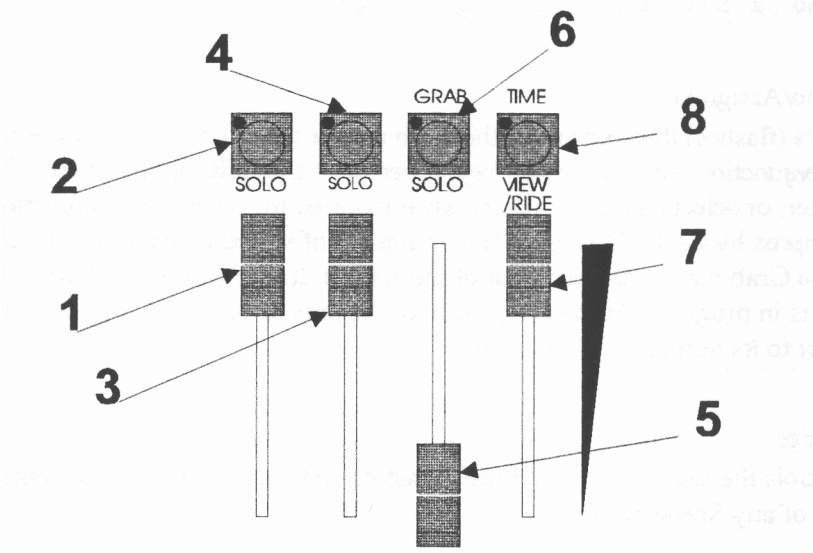
- Helligkeit des Kanals: Im Normalbetrieb zeigt die LED den aktuellen Ausgangswert des Kanals an. Im PREVIEW/EDIT Modus den Wert des Kanals in der jeweilig angewählten Szene oder dem angewählten Chaser-Schritt.
- Auswahlanzeige: Wenn eine Auswahl bei der Programmierung notwendig ist, blinken alle bei der Auswahl möglichen Tasten. Alle anderen blinken nicht.
- Überblendanzeige: Die LED jedes Submasters (Szenenmodus) blinkt langsam solange eine Überblendung (Ein- und Ausblendzeit) läuft.

DIE MASTERSEKTION

Diese Sektion unterteilt sich in folgende Komponenten:

- PRESET Master
- FX Master
- ADD/KILL Master
- GRAND Master

PRESET Master



1. Roter Preset Master

- Im PRESET Modus: Hauptregler der roten Reglerebene.
- Im WIDE Modus: Hauptregler für beide (gelbe und rote) Reglerebenen
- Im SCENE Modus: Hauptregler der roten Reglerebene.

2. Solo/Assign Tasten des roten Preset Masters

- Diese Tasten dienen als Flashtasten zu den Masterreglern. Die Helligkeit der LEDs zeigen die Helligkeit der Masterregler am Pultausgang an. Wie bei den anderen S/A Tasten wird eine Überblendung durch langsames Blinken angezeigt.

3. Gelber Preset Master

- Im PRESET Modus: Hauptregler für die gelbe Reglerebene.
- Im WIDE Modus: Hauptregler für beide (gelbe und rote) Reglerebenen
- Über das „UTILITES“ Menü kann der Regler invertiert werden.

4. Solo/Assign Tasten des gelben Preset Masters

- Diese Tasten dienen als Flashtasten zu den Masterreglern. Die Helligkeit der LEDs zeigen die Helligkeit der Masterregler am Pultausgang an. Wie bei den anderen S/A Tasten wird eine Überblendung durch langsames Blinken angezeigt.

5. Grab Master

- Auf dem Grab Master kann der aktuelle Pultausgang, eine Szene oder ein STL-Effekt (STL = Sound To Light) gespeichert werden. Der Grab Master regelt die Helligkeit dieses jeweiligen Inhalts.

6. Grab Solo/Assign Taste

- Diese Taste dient als Flashtaste für den Grab Master-Regler (in Abhängigkeit vom Add/Kill Masterregler). Die Helligkeit der LED zeigt die Helligkeit des Masterreglers am Pultausgang an. Wie bei den anderen S/A Tasten wird eine Überblendung durch langsames Blinken angezeigt.
- In Verbindung mit der ASSIGN-Taste dient Sie zum Belegen des Grab Masters (in Abhängigkeit der jeweils im Display angezeigten Funktionen)

7. Zeitregler

- Für Ein- und Ausblendzeit (Time-In / Time-Out) steht jeweils ein Zeitregler zur Verfügung. Es können die Preset Master, der Grab Master und die mit Szenen belegten Submaster zeitlich geregelt werden.

8. Time View/Ride Taste

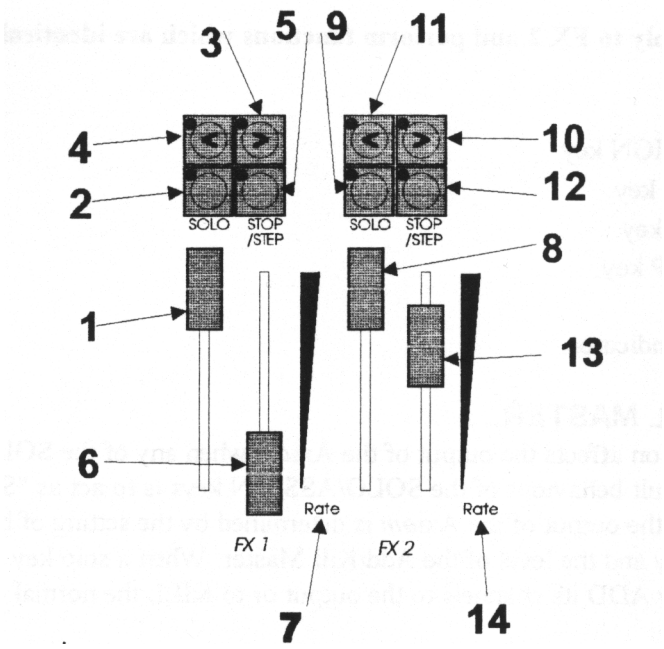
- Über diese Taste kann die voreingestellte Überblendzeit eines Submasters (rote Reglerebene) oder Presetmasters überprüft werden.
- Ferner dient diese Taste dazu eine bereits laufende Überlendung manuell zu beieinflussen.

FX (Effekt) Master

Das Axiom verfügt über zwei sogenannte FX Master. Diese finden beim Abspielen von „Stacks“, „Chasern“, „Szenen“ und „STL-Effekten“ ihren Einsatz.

Die beiden FX Module verfügen über je einen Master- und einen Ratefader, eine Vorwärts-, Rückwärts, Solo- und Stop/Step-Taste. Über diese Tasten können alle Funtionen eines Effekts programmiert und beeinflußt werden.

Die Funktion eines FX-Masters hängt davon ab, ob ihm ein Stack oder ein Chaser zugewiesen wurde. Die unterschiedliche Bedienung finden sie im entsprechenden Kapitel näher erläutert.



1. FX1 Master

- Hauptregler des dem FX1 zugewiesenen Effekts.

2. FX1 Solo/Assign Taste

- Diese Taste dient als Flashtaste für den FX1-Master (in Abhängigkeit vom Add/Kill Masterregler). Die Helligkeit der LED zeigt die Helligkeit des Masterreglers am Pultausgang an.
- Diese Taste dient auch zum Belegen des FX1-Masters (das LED blinkt).

3. FX1 „ > „ Vorwärts Taste

- Bestimmt die Chaser/Effektprogramm-Laufrichtung VORWÄRTS.
- Überblendet einen Stack auf den folgenden.

4. FX1 „ < „ Rückwärts Taste

- Bestimmt die Chaser/Effektprogramm-Laufrichtung RÜCKWÄRTS.
- Überblendet einen stehenden Stack auf den vorherigen.

5. FX1 Stop/Step Taste

- Stoppt einen laufenden Chaser.
- Ermöglicht schrittweises Ausführen eines gestoppten Chasers.
- Stoppt einen laufende Überblendung innerhalb eines Stacks.

6. FX1 Zeitregler

- Über diesen Regler kann die Geschwindigkeit eines Chasers oder die Überblendzeit eines Stacks zeitlich geregelt werden.

7. FX1 Zeitregler Anzeige

- Diese Anzeige signalisiert ob der Zeitregler aktiv ist.

Die Nummern 8-14 des FX2 Moduls entsprechen den Nummern 1-7 des FX1 Moduls in Funktion und Folge:

1. FX2 Master

2. FX2 Solo/Assign Taste

3. FX2 „ > „ Vowärts Taste

4. FX2 „ < „ Rückwärts Taste

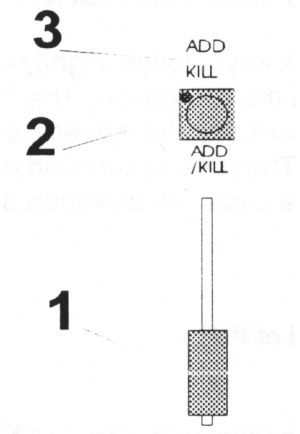
5. FX2 Stop/Step Taste

6. FX2 Zeitregler

7. FX2 Zeitregler Anzeige

ADD/KILL Master

Das ADD/KILL Modul übt nur dann eine Funktion aus, wenn gleichzeitig eine oder mehrere Solo/Assign Tasten gedrückt werden. Grundsätzlich dienen die Solo/Assign Tasten als sogenannte „Flash“-Tasten. Ihre Auswirkung auf den Pultausgang hängt jedoch von der Stellung des ADD/KILL Masters und dem Modus ab in dem sich dieser befindet.



1. ADD/KILL Master

- Über den ADD/KILL Master wird der Stellwert eingeregelt, der beim Betätigen einer oder mehrerer Solo/Assign Tasten ausgegeben wird.

2. ADD/KILL Taste

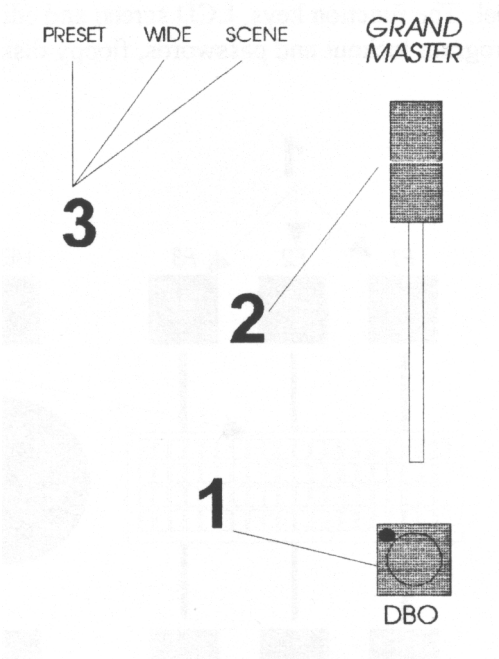
- Schaltet zwischen ADD und KILL Modus um.
- Im ADD Modus wird beim Drücken einer Solo/Assign Taste(n) auf dem(n) entsprechenden Steuerkanal(-kanälen) der über den ADD/KILL Master eingestellte Wert zusätzlich ausgegeben. ausgegeben. Die zu diesem Zeitpunkt aktiven Kanäle bleiben unverändert aktiv.
- Im KILL Modus wird beim Drücken einer Solo/Assign Taste(n) auf dem(n) entsprechenden Steuerkanal(-kanälen) der über den ADD/KILL Master eingestellte Wert ausgegeben. Die zu diesem Zeitpunkt aktiven Kanäle werden solange auf Null gesetzt.

3. ADD/KILL Modus Anzeige

- Diese Anzeige signalisiert ob sich der Regler im ADD oder KILL Modus befindet.

GRAND Master

Der GRAND Master oder Hauptstellregler hat die höchste Reglerpriorität vor allen anderen. Über ihn kann der gesamte Pultausgang (alle HTP Kanäle) geregelt werden.



1. DBO Taste

- Drücken der DBO (Dead Black Out) Taste schaltet den gesamten Pultausgang auf Null. Nochmaliges Drücken schaltet diesen wieder an.
- Die DBO Taste kann über das „UTILITIES“ Menü abgeschaltet werden.

2. GRAND Master

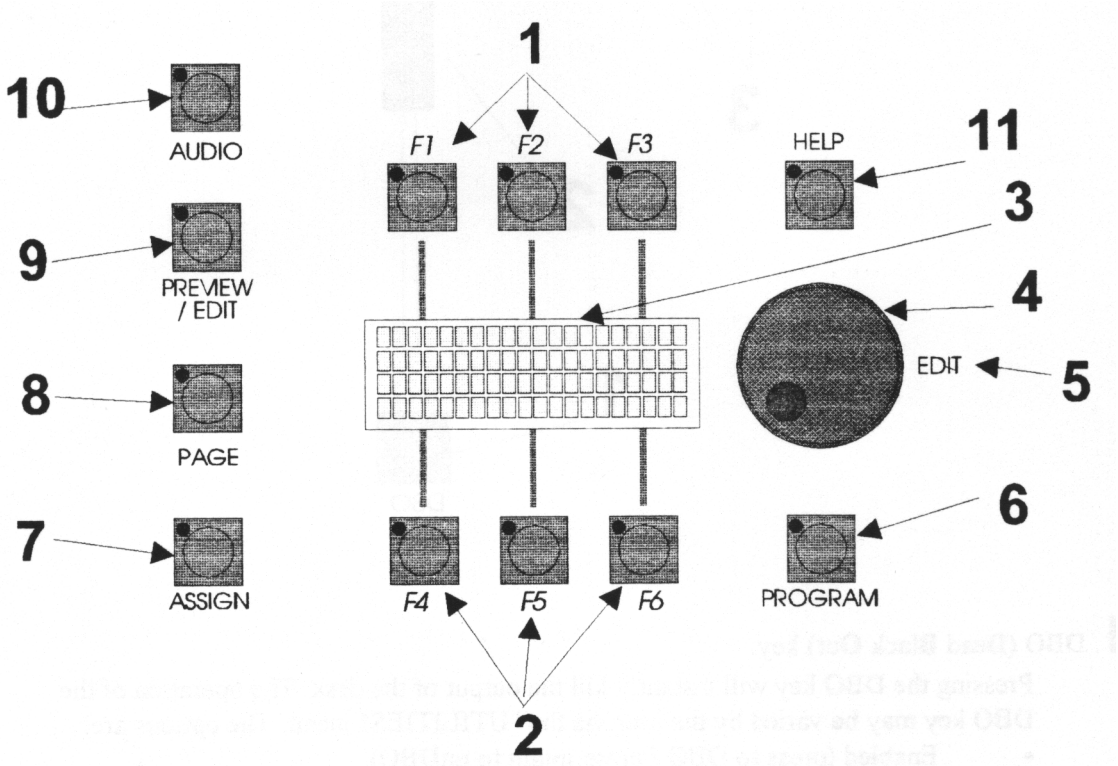
- Über den GRAND Master wird der gesamte Ausgang (alle HTP Kanäle) des Lichtstellpultes geregelt.

3. Modus Anzeige

- Diese Anzeige signalisiert den gegenwärtigen Arbeitsmodus des Lichtstellpultes.
- Der Arbeitsmodus kann über das MENU 2 eingestellt werden.

DIE PROGRAMMIERSEKTION

Mit Hilfe des LCD-Displays, den 6 Funktionstasten (**F1** bis **F6**), dem Stellrad sowie den 6 zusätzlichen Programmiertasten läßt sich das AXIOM auf einfachste Weise programmieren. Wichtige Unterstützung bieten dabei die interaktive Menüführung und der kontextsensitive Hilfetext.



1+2. Funktionstasten

- Die 6 Funktionstasten haben abhängig vom jeweiligen Menüpunkt verschiedene Funktionen. Diese wird immer in GROSSBUCHSTABEN im LCD-Display angezeigt.
- Die interaktive Menüführung erlaubt nur die für die gewünschte Programmierung sinnvollen Funktionen: Alle Tasten des AXIOM sind mit LED's ausgestattet. Diese signalisieren ob sie im jeweiligen Programmioerabschnitt eine Funktion haben:

    - **LED leuchtet: = Funktion**
    - **LED blinkt: = Auswahlmöglichkeit**

3. LCD Display

- 20 stelliger, 4-zeiliger LCD Bildschirm.

4. EDIT Stellrad

Das Stellrad hat folgende Funktionen:

- Justierung der Helligkeitswerte pro Kanal während des Änderns einer Lichtstimmung.
- Einstellung der Überblendzeiten während des Programmierens und Änderns einer Lichtstimmung.
- Einstellung der Geschwindigkeit während des Programmierens und Änderns einer Lichtstimmung.
- Einstellung der STL Zuordnung.
- Blättern eines Textes auf dem Bildschirm.
- Auswahl der Dimmerkreise beim Softpatching.
- Auswahl von alphanumerischen Zeichen bei der Eingabe von Namen und Labels.
- Manuelle Kontrolle der Überblendzeit bei der TIME RIDE Funktion

5. LED des Edit Stellrades

- Die LED leuchtet, wenn das Stellrad aktiv ist.

6. PROGRAM Taste

- Durch diese Taste gelangen Sie in den Programmiermodus.

7. ASSIGN Taste

- Durch diese Taste gelangen Sie in den Zuordnungsmodus.
- Sie können eine Szene, einen Chaser oder einen Stack einem der Masterregler zuweisen oder eine beliebige STL oder Patch-Nummer auswählen.

8. PAGE Taste

- Über diese Taste können Sie die gewünschte Speicherseite auswählen.
- Die Anzeige der aktzuellen Seite erfolgt über das LCD Display.

9. PREVIEW/EDIT Taste

- Anwahl des PREVIEW/EDIT Modus. In diesem Modus können alle Kanäle, Szenen, Chaser, Stacks, STL, und Zuweisungen auf den Grab Master oder die beiden FX Master überprüft und geändert werden.

10. AUDIO Taste

- Über diese Taste können Sie alle STL Parameter wie Frequenzband, Empfindlichkeit oder Lautstärke einstellen und ändern.

11. HELP Taste

- Über die HELP-Taste kann zu jedem Zeitpunkt ein erläuternder englischsprachiger Hilfstext abgerufen werden. Dieser wird im LCD Display angezeigt. Sollte der Text länger als sein als die zur Verfügung stehende Zeilenanzahl, so kann mit Hilfe der **[F5]** und **[F6]** Tasten (oder mit dem Stellrad) im Text geblättert werden. Zum Verlassen der Hilfefunktion drücken Sie bitte die HELP-Taste ein zweites Mal.

MENÜFÜHRUNG

Die Programmierung des AXIOM erfolgt über eine sogenannte Menüführung. Über die vier Hauptmenüs (MENU 1, MENU2, MENU 3 und MENU 4), die im LCD Display angezeigt werden, gelangen Sie durch Drücken der Taste **[F6].** In die entsprechenden Untermenüs können Sie durch Drücken der entsprechenden Funktionstasten (**[F1]** bis **[F6]**) verzweigen. Die Taste **[F5]** bringt Sie immer zum Menü 1 zurück.
Alle folgenden Beschreibungen gehen immer von einem der 4 Hauptmenüs aus.

BETRIEBSMODUS

Das AXIOM folgt der Standardkonvention, nach der das Pult in drei Modi betrieben werden kann:

PRESET - WIDE - SCENE

Preset Modus

2 Reglerebenen mit jeweils Kanal 1-24 (36). Zur Auswahl des PRESET Modus drücken Sie:
MENU 2, [F1 PRESET]

Wide Modus

Obere Reglerebene Kanal 1-24 (36), untere Ebene Kanal 25-48 (37-72). Zur Auswahl des WIDE Modus drücken Sie:
MENU 2, [F2 WIDE]

Scene Modus

Obere Reglerebene Kanal 1-24 (36) untere Ebene Szene 1-24 (36). Zur Auswahl des SCENE Modus drücken Sie:
MENU 2, [F3 SCENE]

Page Freeze

Im SCENE Modus wird über die [PAGE]-Taste und die [S/A]-Tasten die gewünschte Speicherseite (1 bis 12) für die Submaster ausgewählt. Wenn beim Seitenwechsel (oder auch beim Moduswechsel z.B. von PRESET auf SCENE) noch eine oder mehrere Regler der alten Speicherseite benutzt sind, bleiben deren Inhalte so lange erhalten bis die Regler auf Null zurückgezogen werden. Erst dann übernehmen die Regler die Submaster-Belegung der neuen Speicherseite. Diese FREEZE - Funktion verhindert, daß beim Seiten- oder Moduswechsel ungewünschte Lichtstimmungen auf die Bühne kommen. Diese wird durch das VIEW/RIDE LED angezeigt.

GRABMASTER

Der Grabmaster kann den aktuellen Pultausgang speichern. Das kann z.B. zum Zwischenspeichern von Szenen während der Veranstaltung benutzt werden. Zum Speichern drücken Sie:
[ASSIGN], [S/A] (Grab Master Flashtaste)

SZENEN

Vorbemerkung 1: Szenen werden auf 12 Speicherseiten mit jeweils 24 (36) Speicherplätzen (entspricht der Anzahl der roten Submaster) abgelegt. Das Axiom 24 hat also 288 und das Axiom 36 hat 432 Speicherplätze.
Vorbemerkung 2: Falls sich die Szene die sie bearbeiten wollen auf der aktuellen Speicherseite befindet, können Sie die „**[PAGE], [S/A]** (Nummer)“ Befehlseingaben in den folgenden Anweisungen überspringen.
Vorbemerkung 3: Während des Speicherns **[PROGRAM]** oder Modifizierens **[PREVIEW/EDIT]** blinken alle LEDs der Submaster-Flastasten der zugehörigen Submaster, die bereits mit einer Szene belegt ist. Nicht belegte Submaster-LEDs leuchten gar nicht.

SPEICHERN EINER SZENE

Schnelles Speichern einer Szene

Um den augenblicklichen Pultausgang als Szene in die aktuelle PAGE zu speichern, drücken Sie:

[PROGRAM], dann doppelklicken Sie **[S/A]** (Nummer der Szene).

Schnelles Speichern einer Szene auf einer anderen Speicherseite

Um den augenblicklichen Pultausgang als Szene zu speichern, drücken Sie:

[PROGRAM], [F6 SCENE], [PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite), dann doppelklicken Sie **[S/A]** (Nummer der Szene).

Speichern einer Szene mit Namen und Überblendzeiten

Zusätzlich zum oben beschriebenen Abspeichern von Szenen lassen sich zu jeder Szene ein Name, sowie unterschiedliche Ein- und Ausblendzeiten speichern:

Um den augenblicklichen Pultausgang als Szene zu speichern, drücken Sie:

[PROGRAM], [F6 SCENE], [PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite), dann doppelklicken Sie **[S/A]** (Nummer der Szene).

Um den NAMEN dieser Szene zu speichern, drücken Sie:

[F4 NAME].
Drehen solange am EDIT-Rad, bis das gewünschte Zeichen erscheint. Mit Hilfe der **F4** und **F5** Tasten können sie den Cursor bewegen. Haben Sie den Namen eingegeben, drücken Sie:
[F6 DONE].

Um ÜBERBLENDZEITEN für diese Szene zu speichern, drücken Sie:

[F5 TIMES].
Drehen solange am EDIT-Rad, bis die gewünschte Zeit erreicht ist. Sie können dies auch über **[F1 –]** oder **[F2 ++]** erreichen. (Wenn sie manuell überblenden wollen, stellen Sie die Überblendzeiten auf „MAN“.
Mit Hilfe der **[F4 <-]** und **[F5 ->]** Tasten können sie den Cursor bewegen. Haben Sie alle Zeiten eingegeben, drücken Sie:
[F6 DONE].
[F3 CANCEL] bricht den Vorgang ab.

Überprüfen einer Szene

Um die gespeicherte Szene zu überprüfen, drücken Sie:
[PREVIEW/EDIT], [F6 SCENE], [PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite),
[S/A] (Nummer der Szene).
Nachdem sie die Szene überprüft haben, drücken Sie:
[PREVIEW/EDIT] oder **[F6 DONE]**.

ÄNDERN EINER SZENE

Änderung der einzelner Kanäle einer Szene

Um einen Kanal einer gespeicherten Szene zu ändern, drücken Sie:
[PREVIEW/EDIT], [F6 SCENE], [PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite),
[S/A] (Nummer der Szene).
[F2 CHANS],
[S/A] (Nummer des Kanals).
Drehen solange am EDIT-Rad, bis der gewünschte Wert erreicht ist. Sie können dies auch über **[F4 –]** oder **[F5 ++]** erreichen.
Mit Hilfe der **[F1 TOGGLE]** Taste können Sie zwischen dem ursprünglichem und den neuen Wert wechseln.
Um einen anderen Kanal zu ändern, drücken Sie wieder:
[S/A] (Nummer des Kanals).
Haben Sie alle Änderungen durchgeführt, drücken Sie:
[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Schnelländerung einzelner Kanäle einer Szene

Sie können die zuletzt eingeblendete Szene über den Schnelländerungsmodus erreichen. Im MENU 1 erreichen Sie diese Szene mit **[F1 EDIT]**. Dabei wird Ihnen wird Ihnen die Seicherseite (P) und Submasternummer (S) (z. B.: P1 S18) angezeigt. Zum Ändern drücken Sie anschließend:
[PREVIEW/EDIT], [F6 SCENE], [PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite),
[S/A] (Nummer der Szene).
[F2 CHANS],
[S/A] (Nummer des Kanals).
Drehen solange am EDIT-Rad, bis der gewünschte Wert erreicht ist. Sie können dies auch über **[F4 –]** oder **[F5 ++]** erreichen.
Mit Hilfe der **[F1 TOGGLE]** Taste können Sie zwischen dem ursprünglichem und den neuen Wert wechseln.
Um einen anderen Kanal zu ändern, drücken Sie wieder:
[S/A] (Nummer des Kanals).
Haben Sie alle Änderungen durchgeführt, drücken Sie zum Speichern:
[F6 DONE], **[F6 YES]**.

Änderung des Namens einer Szene

Um den Namen einer gespeicherten Szene zu ändern, drücken Sie:
[PREVIEW/EDIT], [F6 SCENE], [PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite),
[S/A] (Nummer der Szene).
[F4 NAME].
Drehen solange am EDIT-Rad, bis das gewünschte Zeichen erscheint. Mit Hilfe der **F4** und **F5** Tasten können sie den Cursor bewegen.

Haben Sie den Namen eingegeben, drücken Sie:
[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Ändern der Überblendzeiten einer Szene

Um die Überblendzeiten einer gespeicherten Szene zu ändern, drücken Sie:
[PREVIEW/EDIT], [F6 SCENE], [PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite),
[S/A] (Nummer der Szene).
[F5 TIMES].
Drehen solange am EDIT-Rad, bis die gewünschte Zeit erreicht ist. Sie können dies auch über **[F1 –]** oder **[F2 ++]** erreichen. (Wenn sie manuell überblenden wollen, stellen Sie die Überblendzeiten auf „MAN“.
Mit Hilfe der **[F4 <-]** und **[F5 ->]** Tasten können sie den Cursor bewegen. Haben Sie alle Zeiten eingegeben, drücken Sie:
[F6 DONE].
[F6 CANCEL] bricht den Vorgang ab.
Zum Speichern drücken Sie:
[F6 DONE]], **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Löschen einer Szene

Um eine gespeicherte Szene zu löschen, drücken Sie:
[PREVIEW/EDIT], [F6 SCENE], [PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite),
[S/A] (Nummer der Szene),
[F1 MORE]], **[F1 ERASE]**, **[F6 YES]**.

Kopieren einer Szene

Um eine gespeicherte Szene zu kopieren, drücken Sie:
[PREVIEW/EDIT], [F6 SCENE], [PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite***(Quelle)***),
[S/A] (Nummer der Szene ***(Quelle)***).
[F1 MORE]],
[F4 ScnCpy],
[PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite ***(Ziel)***),
[S/A] (Nummer der Szene ***(Ziel)***),
[F6 OK],
[PREVIEW/EDIT].

Kopieren eines Kanals innerhalb einer Szene

Um einen Kanalwert innerhalb einer Szene zu kopieren, drücken Sie:
[PREVIEW/EDIT], [F6 SCENE], [PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite***(Quelle)***),
[S/A] (Nummer der Szene ***(Quelle)***).
[F1 MORE]],
[F5 ChnCpy],
[S/A] (Nummer des Kanals ***(Quelle)***).
[S/A] (Nummer des Kanals ***(Ziel)***).
[F6 OK],
[F6 DONE]], **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

ZUWEISEN VON SZENEN

Auswahl der Speicherseite

Um eine der 12 Speicherseiten auszuwählen muß das Pult sich im SCENE Modus befinden. Zur Auswahl drücken Sie:

[PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite).

Zuweisen einer Szene auf einen Submaster

Um einem der 24 (36,48,60) Submaster eine Szene zuweisen zu können, muß das Pult sich im SCENE Modus befinden. Für die Zuweisung Auswahl drücken Sie:

[ASSIGN], [F6 SCENE], [PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite),
[S/A] (Nummer der Szene),
[S/A] (Nummer des Submasters).

Zuweisen einer Szene auf den Grab Master

Um dem Grab Master eine Szene zuweisen zu können, muß das Pult sich im SCENE Modus befinden. Für die Zuweisung Auswahl drücken Sie:

[ASSIGN], [F6 SCENE], [PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite),
[S/A] (Nummer der Szene),
[S/A] (Grabmaster).

Blindprogrammierung von Szenen

Neue Szenen können auch blind programmiert werden. Rufen Sie einfach über die **[PREVIEW/EDIT]** Funktion eine LEERE Szene auf. Im Display erscheint eine Warnung, daß diese Szene keine Lichtstimmung enthält („SCENE IS EMPTY !!“). Bestätigen sie dies mit **[F6 YES]**. Nun können Sie diese Szene wie jede andere mit den vorher beschriebenen Mitteln ändern und speichern.

STACKS

Vorbemerkung: Nach den Drücken der Tasten **[PROGRAM]**, **[STACK]** oder **[PREVIEW/EDIT]**, **[STACK]** blinken alle LEDs der Submaster-Flastasten zwei mal, danach blinken nur nuch die mit Stacks belegten Submaster-LEDs. Nicht belegte Submaster-LEDs leuchten gar nicht.

GRUNDZÜGE DES PROGRAMMIEREN EINES STACKS

Ein STACK (= „Stapel“) ist eine Abfolge von Szenen, Kanälen oder Snaps. Diese können in beliebiger Reihenfolge und Anzahl (maximal 99 Schritte pro STACK) gespeichert werden.

Im Unterschied zu einem Lauflicht (Chaser) können PRO SCHRITT unterschiedliche Zeiten gespeichert werden (entspricht einer Sequenzliste).

Um einen STACK zur Programmierung zu öffen drücken Sie:

[PROGRAM], [F4 STACK], [S/A] (Nummer des Stacks).

Nun können Sie die folgenden 3 Einfügemöglichkeiten in ***beliebiger Reihenfolge*** und sooft Sie möchten (max. 99mal) ausführen.

Einfügen von Szenen

Um eine Szene als Schritt (=STEP) in einen Stack einzufügen, drücken Sie:

[F1 SCENES]
[S/A] (Nummer der Szene).

Wiederholen Sie diesen Schritt sooft, bis Sie die gewünschten Szenen eingefügt haben und drücken sie dann:

[F6 DONE]

Einfügen von Kanälen

Um einen Kanal als Schritt (=STEP) in einen Stack einzufügen, drücken Sie:

[F2 CHANLS]
[S/A] (Nummer der Kanals).

Wiederholen Sie diesen Schritt sooft, bis Sie die gewünschten Kanäle eingefügt haben und drücken sie dann:

[F6 DONE]

Einfügen von Snaps

Um einen Snap als Schritt (=STEP) in einen Stack einzufügen, drücken Sie:

[F3 OUTPUT]

Erstellen Sie jetzt mit den Reglern (wie bei der Szenenprogrammierung) eine beliebige Lichtstimmung und drücken Sie anschließend:

[F2 RECORD]

Wiederholen Sie diesen Schritt sooft, bis Sie die gewünschten Snaps eingefügt haben und drücken sie dann:

[F6 DONE]

Benennen eines Stacks

Um einem Stack einen NAMEN zuzuweisen, drücken Sie:

[F4 NAME].

Drehen solange am EDIT-Rad, bis das gewünschte Zeichen erscheint. Mit Hilfe der **F4** und **F5** Tasten können sie den Cursor bewegen. Haben Sie den Namen eingegeben, drücken Sie:

[F6 DONE].

Speichern eines Stacks

Zum abschließenden Speichern des erstellten Stacks drücken Sie:

[F6 DONE], **[YES]**.

STACKS MIT ÜBERBLENDZEITEN UND LABELS

Programmieren eines Stacks aus Szenen

Um einen Stack, der nur aus Szenen bestehen soll, zu programmieren, gehen Sie wie folgt vor:

① **[PROGRAM], [F4 STACK], [S/A]** (Nummer des Stacks).

② **[F1 SCENES]**

Sollte sich eine Szene innerhalb einer anderen als der aktuellen Speicherseite befinden, geben Sie vor der Nummer [S/A] der Szene folgendes ein:
[PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite).

③ **[S/A]** (Nummer der Szene).

Um dem Step ein *LABEL* zuzuweisen gehen Sie wie folgt vor:
[F4 LABEL].
Drehen solange am EDIT-Rad, bis das gewünschte Zeichen erscheint. Mit Hilfe der **F4** und **F5** Tasten können sie den Cursor bewegen.
Haben Sie den Namen eingegeben, drücken Sie:
[F6 DONE].

Um dem Step *ÜBERBLENDZEITEN* zuzuweisen drücken Sie:
(Wenn sie den folgenden Schritt nicht ausführen, werden die Standard-Überblendzeiten verwendet).
[F5 TIMES].
Drehen solange am EDIT-Rad, bis die gewünschte Zeit erreicht ist. Sie können dies auch über **[F1 –]** oder **[F2 ++]** erreichen. (Wenn sie manuell überblenden wollen, stellen Sie die Überblendzeiten auf „MAN“.
Mit Hilfe der **[F4 <-]** und **[F5 ->]** Tasten können sie den Cursor bewegen. Haben Sie alle Zeiten eingegeben, drücken Sie:
[F6 DONE].

Wiederholen Sie Schritt ③ sooft, bis Sie die gewünschten Szenen eingefügt haben. Zum Beenden und Speichern des Stacks drücken Sie:

④ **[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Programmieren eines Stacks aus Snaps

Um einen Stack, der nur aus Snaps bestehen soll, zu programmieren, gehen Sie wie folgt vor:

① **[PROGRAM], [F4 STACK], [S/A]** (Nummer des Stacks).

② **[F3 OUTPUT]**

③ Erstellen Sie jetzt die gewünschte Lichtstimmung und drücken Sie anschließend: **[F2 RECORD]** (= Aufnehmen der Stimmung als Snap).

Um dem Step ein *LABEL* zuzuweisen gehen Sie wie folgt vor:
[F4 LABEL].
Drehen solange am EDIT-Rad, bis das gewünschte Zeichen erscheint. Mit Hilfe der **F4** und **F5** Tasten können sie den Cursor bewegen.
Haben Sie den Namen eingegeben, drücken Sie:
[F6 DONE].

Um dem Step *ÜBERBLENDZEITEN* zuzuweisen drücken Sie:
[F5 TIMES].
Drehen solange am EDIT-Rad, bis die gewünschte Zeit erreicht ist. Sie können dies auch über **[F1 –]** oder **[F2 ++]** erreichen. (Wenn sie manuell überblenden wollen, stellen Sie die Überblendzeiten auf „MAN“.
Mit Hilfe der **[F4 <-]** und **[F5 ->]** Tasten können sie den Cursor bewegen.
Haben Sie alle Zeiten eingegeben, drücken Sie:
[F6 DONE].

Wiederholen Sie Schritt ③ sooft, bis Sie die gewünschten Snaps eingefügt haben. Zum Beenden und Speichern des Stacks drücken Sie:

④ **[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

AUTO-STEPS, LINKS UND PAUSE INNERHALB EINES STACKS

Programmieren eines Auto-Steps innerhalb eines Stacks

Ein Schritt (= STEP) eines Stacks kann auch als sogenannter AUTO-STEP programmiert werden. Dieser AUTO-STEP wird automatisch nach der Beendigung des vorherigen Schrittes ausgeführt. Um einen AUTO-STEP zu programmieren gehen Sie nach der Programmierung eines Schrittes (s. vorheriges Kapitel: „Einfügen von ...“) innerhalb eines Stacks wie folgt vor:

Drücken Sie:

[F1 FLAG], **[F6 YES]**.

Programmieren eines Pause-Steps innerhalb eines Stacks

Ein Schritt (= STEP) eines Stacks kann auch als sogenannte PAUSE programmiert werden: Nach dem Ende der Überblendungszeit des vorherigen Schrittes wartet der PAUSE-STEP eine vorher festeingestellte Zeit bis zum nächsten Schritt überblendet wird. Die Programmierung erfolgt analog dem Einfügen von Szenen, Kanäle oder Snaps:

Um einen PAUSE-STEP in einen Stack einzufügen, drücken Sie:

[F5 LINKS] ,
[F1 PAUSE] ,
Drehen solange am EDIT-Rad, bis die gewünschte Standzeit erreicht ist.
Drücken Sie jetzt:
[F6 DONE].

Programmieren eines Links innerhalb eines Stacks

Ein LINK ist eine automatische Verbindung eines Stacks zu einem anderen Stack. Damit lassen sich Stacks in endloser Folge verketten oder aneinanderhängen. Nach dem Programmieren eines LINKS innerhalb eines Stacks wird nach Ausführen des LINK-Schrittes automatisch der erste Schritt des im LINK angegebenen Stacks geladen. Die Programmierung erfolgt analog dem Einfügen von Szenen, Kanälen oder Snaps:
Um einen Schritt einen LINK zuzuweisen, drücken Sie:

[F5 LINKS] ,
[F4 STACK],
[S/A] (Nummer des Stacks auf den gelinkt werden soll).

Bestätigen Sie wie folgt:

[F6 YES],.**[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

ÜBERPRÜFEN UND ZUWEISEN EINES STACKS

Überprüfen eines Stacks

Um einen gespeicherten Stack zu überprüfen, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT], [F4 STACK],
[S/A] (Nummer des Stacks),
Mit Hilfe der **[F4 <-]** und **[F5 ->]** Tasten können Sie alle Informationen abrufen.

Nachdem sie den Stack überprüft haben, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT] oder **[F6 DONE]**.

Zuweisen eines Stacks auf einen FX-Master

Um einem der 2 FX-Master einen Stack zuzuweisen drücken Sie:

[ASSIGN], [F4 STACK],
[S/A] (Nummer des Stacks),
[S/A] (FX-Master).

Überprüfen eines auf einen FX-Master zugewiesenen Stack

Um einen bereits zugewiesenen Stack zu überprüfen, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT],
[S/A] (FX-Master),
Mit Hilfe der **[F4 <-]** und **[F5 ->]** Tasten können Sie alle Informationen abrufen.

Nachdem sie den Stack überprüft haben, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT] oder **[F6 DONE]**.

ABSPIELEN EINES STACKS ÜBER DEN FX-MASTER

Die Wiedergabe eines Stacks kann nur über einen der zwei FX-Master erfolgen. Vorher muß der Stack selbstverständlich dem gewünschten FX-Master zugewiesen werden.

Starten einer Überblendung

Um eine Überblendung von einem Schritt (eines Stacks) zum nächsten Schritt zu starten drücken Sie:

[>] (Vorwärts Taste des FX-Masters)

Während der Überblendung blinkt die LED der STOP/STEP Taste. Die LED's der Vörwärts- und Rückwärtstasten bleiben dunkel.

Stoppen einer Überblendung

Um eine laufende Überblendung anzuhalten drücken Sie:

[STOP/STEP] (Stop/Step Taste des FX-Masters)

Die LED's der Vörwärts- und Rückwärtstasten blinken abwechselnd.

Starten einer gestoppten Überblendung

Um eine gestoppte Überblendung zu starten drücken Sie:

zum Start in Vorwärtsrichtung
[>] (Vorwärts Taste des FX-Masters)

zum Start in Rückwärtsrichtung
[<] (Rückwärts Taste des FX-Masters)

Schrittweises Bewegen innerhalb eines Stacks

Um einen Stack schrittweise zu durchlaufen oder eine *gestoppte* Überblendung zu beenden:

In Vorwärtsrichtung
[STOP/STEP] Taste **halten** und **gleichzeitig**
[>] (Vorwärts Taste des FX-Masters) **drücken**

In Rückwärtsrichtung
[STOP/STEP] Taste **halten** und **gleichzeitig**
[<] (Rückwärts Taste des FX-Masters)

FREIGEBEN EINES FX-MASTERS

Um einen FX-Master freizugeben drücken Sie:

[ASSIGN],
[S/A] (FX-Master).

ÄNDERN EINES STACKS

WICHTIG:

Wenn der Stack unter seiner Nummer und nicht am FX-Master geändert wird, obwohl er am FX-Master präsent ist, muß der geänderte Stack dem FX-Master neu zugewiesen werden. Bis dahin bleibt die ursprüngliche Version am FX-Master aktiv.

Einfügen eines Schrittes in einen Stack

Um einen zusätzlichen Schritt in einen Stack einzufügen, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT],
[F4 STACK], [S/A] (Nummer des Stacks)
oder, wenn der Stack bereits einem FX-MASTER zugewiesen wurde):
[S/A] *(FX-Master)*
[F2 EDIT].
Bewegen sie sich mit **[F4 <-]** oder **[F5 ->]** schrittweise durch den Stack bis *VOR* die Stelle an der Sie den neuen Schritt einfügen möchten. Dann drücken Sie:
[F1 INSERT], [F6 YES].
Wählen sie jetzt den Cue-Typ aus den Sie an dieser Stelle einfügen wollen:

- um eine Szene einzufügen:
  [F1 SCENES], [S/A] (Nummer der Szene).
- um einen einzelnen Kanal einzufügen:
  [F2 CHANL], [S/A] (Nummer des Kanals).
- um einen einzelnen Snap einzufügen:
  [F3 OUTPUT], stellen Sie jetzt die Lichtstimmung ein und drücken Sie:
  [RECORD].

Haben Sie alle Änderungen durchgeführt, drücken Sie:
[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Löschen eines Schrittes in einem Stack

Um einen Schritt aus einem Stack zu löschen, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT],
[F4 STACK], [S/A] (Nummer des Stacks)
oder, wenn der Stack bereits einem FX-MASTER zugewiesen wurde):
[S/A] *(FX-Master)*
[F2 EDIT],
[F2 DELETE],
Bewegen sie sich mit **[F4 <-]** oder **[F5 ->]** schrittweise durch den Stack bis zu dem Schritt, den Sie löschen möchten.
Dann drücken Sie:
[F6 YES].
Um die Änderungen zu speichern, drücken Sie:
[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Ändern der Flag eines Schrittes in einem Stack

Um den FLAG (Automatischer oder manueller Start des Schrittes) eines Schrittes zu ändern, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT],
[F4 STACK], [S/A] (Nummer des Stacks)
oder, wenn der Stack bereits einem FX-MASTER zugewiesen wurde:
[S/A] *(FX-Master)*
[F2 EDIT],

Bewegen sie sich mit **[F4 <-]** oder **[F5 ->]** schrittweise durch den Stack bis zu dem Schritt, dessen FLAG Sie ändern möchten.
Dann drücken Sie:
[F3 MODIFY],
[F1 FLAG].

- Um einen automatisch ablaufenden Step zu erstellen drücken Sie **[F6 YES]**.
- Um einen manuell zu startenden Step zu erstellen drücken Sie **[F4 NO]**.

Um die Änderungen zu speichern, drücken Sie:
[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Ändern eines Kanalwertes in einem Stack

Diese Funktion ist nur dann verfügbar, wenn der zu bearbeitende Schritt eine Szene oder ein Snap ist.
Um die einzelnen Kanalwerte eines Schrittes zu ändern, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT],
[F4 STACK], [S/A] (Nummer des Stacks)
oder, wenn der Stack bereits einem FX-MASTER zugewiesen wurde:
[S/A] *(FX-Master)*
[F2 EDIT],
Bewegen sie sich mit **[F4 <-]** oder **[F5 ->]** schrittweise durch den Stack bis zu dem Schritt, den Sie ändern möchten.
Dann drücken Sie:
[F3 MODIFY],
[F2 CHANS],
[S/A] (Nummer des Kanals).
Drehen solange am EDIT-Rad, bis der gewünschte Wert erreicht ist. Sie können dies auch über **[F4 –]** oder **[F5 ++]** erreichen.
Mit Hilfe der **[F1 TOGGLE]** Taste können Sie zwischen dem ursprünglichem und den neuen Wert wechseln.
Um einen anderen Kanal zu ändern, drücken Sie wieder:
[S/A] (Nummer des Kanals).
Haben Sie alle Änderungen durchgeführt, drücken Sie:
[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Ändern des Labels eines Schrittes in einem Stack

Um das Label eines Schrittes zu ändern, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT],
[F4 STACK], [S/A] (Nummer des Stacks)
oder, wenn der Stack bereits einem FX-MASTER zugewiesen wurde:
[S/A] *(FX-Master)*
[F2 EDIT],
Bewegen sie sich mit **[F4 <-]** oder **[F5 ->]** schrittweise durch den Stack bis zu dem Schritt, den Sie ändern möchten.

Dann drücken Sie:
[F3 MODIFY],
[F4 LABEL].
Drehen solange am EDIT-Rad, bis das gewünschte Zeichen erscheint. Mit Hilfe der **F4** und **F5** Tasten können sie den Cursor bewegen.
Haben Sie das Label eingegeben, drücken Sie:

[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Ändern der Überblendzeiten eines Schrittes in einem Stack

Um die Überblendzeiten eines Schrittes zu ändern, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT],

[F4 STACK], [S/A] (Nummer des Stacks)

oder, wenn der Stack bereits einem FX-MASTER zugewiesen wurde:

[S/A] *(FX-Master)*

[F2 EDIT],

Bewegen sie sich mit **[F4 <-]** oder **[F5 ->]** schrittweise durch den Stack bis zu dem Schritt, den Sie ändern möchten.

Dann drücken Sie:

[F3 MODIFY],

[F5 TIMES].

Mit Hilfe der **F4** und **F5** Tasten wählen Sie die Zeit an die sie ändern möchten.

Drehen solange am EDIT-Rad, bis die gewünschte Zeit erreicht ist. Sie können dies auch über **[F1 –]** oder **[F2 ++]** erreichen. (Wenn sie manuell überblenden wollen, stellen Sie die Überblendzeiten auf „MAN“.

Mit Hilfe der **[F4 <-]** und **[F5 ->]** Tasten können sie den Cursor bewegen. Haben Sie die Zeiten geändert, drücken Sie:

[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Ändern der Bezeichnung eines Stacks

Um die Bezeichnung eines Stacks zu ändern, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT],

[F4 STACK], [S/A] (Nummer des Stacks)

oder, wenn der Stack bereits einem FX-MASTER zugewiesen wurde:

[S/A] *(FX-Master)*

[F1 MORE],

[F4 NAME].

Drehen solange am EDIT-Rad, bis das gewünschte Zeichen erscheint. Mit Hilfe der **F4** und **F5** Tasten können sie den Cursor bewegen.

Haben Sie den Namen eingegeben, drücken Sie:

[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Löschen eines Stacks

Um einen Stacks zu löschen, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT],

[F4 STACK], [S/A] (Nummer des Stacks)

oder, wenn der Stack bereits einem FX-MASTER zugewiesen wurde:

[S/A] *(FX-Master)*

[F1 MORE],

[F2 ERASE],

[YES].

CHASER

Vorbemerkung: Nach den Drücken der Tasten **[PROGRAM]**, **[CHASE]** oder **[PREVIEW/EDIT]**, **[CHASE]** blinken alle LEDs der Submaster-Flastasten zwei mal, danach blinken nur nuch die mit Stacks belegten Submaster-LEDs. Nicht belegte Submaster-LEDs leuchten gar nicht.

GRUNDZÜGE DES PROGRAMMIEREN EINES CHASERS

Ein CHASER ist ein automatisches Lauflichtprogramm, bestehend aus einer Abfolge von Szenen, Kanälen oder Snaps. Diese können in beliebiger Reihenfolge und Anzahl (maximal 99 Schritte pro CHASER) gespeichert werden.

Um einen CHASER zur Programmierung zu öffnen drücken Sie:
[PROGRAM], [F5 CHASE], [S/A] (Nummer des Chasers).
Nun können Sie die folgenden 3 Einfügemöglichkeiten in ***beliebiger Reihenfolge*** und sooft Sie möchten (max. 99mal) ausführen.

Einfügen von Szenen

Um eine Szene als Schritt in einen Chaser einzufügen, drücken Sie:
[F1 SCENES]
[S/A] (Nummer der Szene).
Wiederholen Sie diesen Schritt sooft, bis Sie die gewünschten Szenen eingefügt haben und drücken sie dann:
[F6 DONE]

Einfügen von Kanälen

Um einen Kanal als Schritt in einen Chaser einzufügen, drücken Sie:
[F2 CHANLS]
[S/A] (Nummer des Kanals).
Wiederholen Sie diesen Schritt sooft, bis Sie die gewünschten Kanäle eingefügt haben und drücken sie dann:
[F6 DONE]

Einfügen von Snaps

Um einen Snap als Schritt einen Chaser einzufügen, drücken Sie:
[F3 OUTPUT]
Erstellen Sie jetzt mit den Reglern (wie bei der Szenenprogrammierung) eine beliebige Lichtstimmung und drücken Sie anschließend:
[F2 RECORD]
Wiederholen Sie diesen Schritt sooft, bis Sie die gewünschten Snaps eingefügt haben und drücken sie dann:
[F6 DONE]

Benennen eines Chasers

Um einem Chaser einen NAMEN zuzuweisen, drücken Sie:
[F4 MORE],
[F4 NAME].

Drehen solange am EDIT-Rad, bis das gewünschte Zeichen erscheint. Mit Hilfe der **F4** und **F5** Tasten können sie den Cursor bewegen. Haben Sie den Namen eingegeben, drücken Sie:

[F6 DONE].

Programmieren der Chasergeschwindigkeit

Zur Programmierung der Chasergeschwindigkeit drücken Sie:

[F4 MORE],
[F2 RATE].

Drehen solange am EDIT-Rad, bis die gewünschte Geschwindigkeit in BPM (= Beats Per Minute) erscheint. Wenn Sie keine Geschwindigkeit angeben, wird die Standard Einstellung von 100 BPM übernommen. Zur Übernahme der Geschwindigkeit drücken Sie:

[F6 DONE].

Programmieren der Flags eines Chasers

Zur Programmierung der chasertypischen FLAGs (Richtung, Stehend, Gestoppt, Bounce, SingleShot) drücken Sie, nachdem Sie alle Schritte des Chasers programmiert haben:

[F4 MORE],
[F2 RATE].

- um die Laufrichtung einzugeben:
  [F1 DIR]: Vorwärts oder Rückwärts laufend.
- um den Status festzulegen:
  [F2 STATE]: Automatisch anlaufend oder gestoppt.
- um den Durchlaufmodus einzustellen:
  [F3 MODE]:
  Normal (in eine Richtung laufend),
  Bounce (vorwärts + rückwärts wechselnd),
  Single Shot (Einmal-Durchlauf).

Zur Übernahme der gesetzten FLAGs drücken Sie:

[F6 DONE].

Speichern des Chasers

Zum abschließenden Speichern des erstellten Chasers drücken Sie:

[F6 DONE], **[YES]**.

PROGRAMMIEREN EINES LINKS ZU EINEM ANDEREN CHASER

Ein LINK ist eine automatische Verknüpfung von einem Chaser zu einem anderen. Damit lassen sich Chaser in endloser Folge verketten oder aneinanderhängen. Nach dem Programmieren eines LINKS innerhalb eines Chasers wird nach Ausführen des LINK-Befehls automatisch der erste Schritt des im LINK angegebenen Chasers geladen. Die Programmierung erfolgt analog dem Einfügen von Szenen, Kanälen oder Snaps:
Um innerhalb eines Chasers einen LINK anzulegen, drücken Sie:

[F5 LINK] ,
[S/A] (Nummer des Chasers auf den gelinkt werden soll).

Bestätigen Sie wie folgt:

[F6 YES], **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

ÜBERPRÜFEN UND ZUWEISEN EINES CHASERS

Überprüfen eines Chasers

Um einen gespeicherten Chaser zu überprüfen, drücken Sie:
[PREVIEW/EDIT], [F5 CHASE],
[S/A] (Nummer des Chasers),
Mit Hilfe der **[F4 <-]** und **[F5 ->]** Tasten können Sie alle Informationen abrufen.
Nachdem sie den Chaser überprüft haben, drücken Sie:
[PREVIEW/EDIT] oder **[F6 DONE]**.

Zuweisen eines Chasers auf einen FX-Master

Um einem der zwei FX-Master einen Chaser zuzuweisen drücken Sie:
[ASSIGN], [F5 CHASE],
[S/A] (Nummer des Chasers),
[S/A] (FX-Master).

Überprüfen eines auf einen FX-Master zugewiesenen Chasers

Um einen bereits zugewiesenen Chaser zu überprüfen, drücken Sie:
[PREVIEW/EDIT],
[S/A] (FX-Master),
Mit Hilfe der **[F4 <-]** und **[F5 ->]** Tasten können Sie alle Informationen abrufen.
Nachdem sie den Chaser überprüft haben, drücken Sie:
[PREVIEW/EDIT] oder **[F6 DONE]**.

ABSPIELEN EINES CHASERS ÜBER DEN FX-MASTER

Die Wiedergabe eines Chasers kann nur über einen der zwei FX-Master erfolgen. Vorher muß das Chaserprogramm selbstverständlich dem gewünschten FX-Master zugewiesen werden.

TASTE	*FUNKTION*
[STOP/STEP]	**Stoppt** ein laufendes Chaserprogramm. Manuelles **Weiterschalten** der Lauflichtschritte. Die Laufrichtung entspricht dabei der zuletzt ausgeführten Richtung.
[>] (Vorwärts)	**Startet** ein gestopptes Programm **in Vorwärtsrichtung**. Ändert die Richtung eines *rückwärts* laufenden Programms. Schaltet ein vorwärts laufendes Programm in den nächsten Schritt.
[<] (Rückwärts)	**Startet** ein gestopptes Programm **in Rückwärts-richtung**. Ändert die Richtung eines *vorwärts* laufenden Programms. Schaltet ein rückwärts laufendes Programm in den nächsten Schritt.

[>] halten,**[<]** tippen	Wählt **Bounce**-Modus (vorwärts + rückwärts wechselnd).
[<] halten,**[>]** tippen	Wählt ebenfalls **Bounce**-Modus.
[>]	Hebt Bounce-Modus auf (Programm läuft vorwärts).
[<]	Hebt Bounce-Modus auf (Programm läuft rückwärts).
[STOP/STEP] halten, **[>]** tippen	Wählt **Single Shot** Modus (einmaliges Durchlaufen des Programms
[>]	Startet Single-Shot vorwärts.
[<]	Startet Single-Shot rückwärts.
[STOP/STEP] halten, **[<]** tippen	Hebt Single-Shot Modus auf.

Folgende Symbole werden in den MENÜS 1 und 2 im LCD Display angezeigt, sobald ein FX-Master mit einem Chaserprogramm belegt ist:

→ Laufrichtung vorwärts
←← Laufrichtung rückwärts
□ Programm angehalten
← Bounce Modus
| Single Shot Modus

Manuelle Kontrolle der Geschwindigkeit
Um die Geschwindigkeit des Chaserablaufs manuell zu kontrollieren, bewegen Sie den Rate-Fader des FX-Masters soweit, bis die eingestellte Chasergeschwindigkeit erreicht ist. Das RATE Symbol leuchtet rot auf, sobald die Kontrolle auf den Fader übergeben wurde.

FREIGEBEN EINES FX-MASTERS

Um einen FX-Master freizugeben drücken Sie:
[ASSIGN],
[S/A] (FX-Master).

ÄNDERN EINES CHASERS

WICHTIG:
Wenn der Chaser unter seiner Nummer und nicht am FX-Master geändert wird, obwohl er am FX-Master präsent ist, muß der geänderte Chaser dem FX-Master neu zugewiesen werden. Bis dahin bleibt die ursprüngliche Version am FX-Master aktiv.

Ändern eines Chasers auf dem FX-Master im Live-Modus

Der Vorteil dieser Änderungsmöglichkeit besteht darin, daß Sie auf der Bühne sehen, wie sich die von Ihnen durchgeführten Änderungen auswirken.

Wenn der Chaser bereits einem FX-MASTER zugewiesen wurde können hier noch Geschwindigkeit und Überblendzeit im *Schnellzugriff* geändert werden:

[PREVIEW/EDIT],
[F5 CHASE], [S/A] (FX-Master)

Drehen Sie am EDIT-Rad um die Geschwindigkeit zu ändern.

Um die Überblendzeit eines zu ändern, drücken Sie:
[F5 FADE].
Drehen Sie solange am EDIT-Rad, bis die gewünschte Überblendzeit in % angezeigt wird.
Zum Speichern drücken sie:
[F6 YES].

Um alle anderen Parameter zu ändern drücken Sie:
[F4 EDIT].
Sie gelangen damit in das Standard EDIT-Menü, um die im folgenden beschriebenen Operationen ausführen zu können.

Ändern der Geschwindigkeit eines Chasers

Um die Geschwindigkeit eines Chasers zu ändern, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT],
[F5 CHASE], [S/A] (Nummer des Chasers)
[F1 MORE],
[F2 RATE].
Drehen Sie solange am EDIT-Rad, bis die gewünschte Geschwindigkeit eingestellt ist.
Zum Speichern drücken sie:
[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Ändern der Überblendzeit eines Chasers

Um die Überblendzeit eines Chasers zu ändern, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT],
[F5 CHASE], [S/A] (Nummer des Chasers)
[F1 MORE],
[F3 FADE].
Drehen Sie solange am EDIT-Rad, bis die gewünschte Überblendzeit in % angezeigt wird.
Zum Speichern drücken sie:
[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Einfügen eines Schrittes in einen Chaser

Um einen zusätzlichen Schritt in einen Chaser einzufügen, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT],
[F5 CHASE], [S/A] (Nummer des Chasers)
[F2 EDIT].

***oder**, wenn der Chaser bereits einem FX-MASTER zugewiesen wurde):*

[PREVIEW/EDIT],
***[S/A]** (FX-Master)*
***[F4 EDIT]**.*

Bewegen sie sich mit **[F4 <-]** oder **[F5 ->]** schrittweise durch den Chaser bis *VOR* die Stelle an der Sie den neuen Schritt einfügen möchten. Dann drücken Sie:
[F1 INSERT], [F6 YES].

Wählen sie jetzt den Cue-Typ aus den Sie an dieser Stelle einfügen wollen:
- um eine Szene einzufügen:

[F1 SCENES], [S/A] (Nummer der Szene).

- um einen einzelnen Kanal einzufügen:
  [F2 CHANL], [S/A] (Nummer des Kanals).
- um einen einzelnen Snap einzufügen:
  [F3 OUTPUT], stellen Sie jetzt die Lichtstimmung ein und drücken Sie:
  [RECORD].
- um einen Link einzufügen:
  [F5 LINK],
  [S/A] (Nummer des Chasers auf den gelinkt werden soll).

Haben Sie alle Änderungen durchgeführt, drücken Sie:
[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Löschen eines Schrittes in einem Chaser

Um einen Schritt aus einem Chaser zu löschen, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT],
[F5 CHASE], [S/A] (Nummer des Chasers)
[F2 EDIT].

***oder**, wenn der Chaser bereits einem FX-MASTER zugewiesen wurde):*

[PREVIEW/EDIT],
***[S/A]** (FX-Master)*
***[F4 EDIT]**.*

[F2 DELETE],
Bewegen sie sich mit **[F4 <-]** oder **[F5 ->]** schrittweise durch den Chaser bis zu dem Schritt, den Sie löschen möchten.
Dann drücken Sie:
[F6 YES].

Um die Änderungen zu speichern, drücken Sie:
[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Ändern der Flags eines Chasers

Um die FLAGs eines Chasers zu ändern, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT],
[F5 CHASE], [S/A] (Nummer des Chasers),

***oder**, wenn der Chaser bereits einem FX-MASTER zugewiesen wurde):*

[PREVIEW/EDIT],
***[S/A]** (FX-Master)*
***[F4 EDIT]**,*
***[DONE]**.*

[F1 MORE],
[F1 FLAGS].
[F2 RATE].

- um die Laufrichtung einzugeben:
  [F1 DIR]: Vorwärts oder Rückwärts laufend.
- um den Status festzulegen:

[F2 STATE]: Automatisch anlaufend oder gestoppt.

- um den Durchlaufmodus einzustellen:

  [F3 MODE]:

  Normal (in eine Richtung laufend),
  Bounce (vorwärts + rückwärts wechselnd),
  Single Shot (Einmal-Durchlauf).

Zur Übernahme der gesetzten FLAGs drücken Sie:
[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Ändern von Einzelkanalwerten innerhalb eines Chasers

Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn der zu bearbeitende Schritt eine Szene oder ein Snap ist. (Wollen Sie einen einzelnen Kanal ändern, so löschen Sie diesen und fügen ihn mit dem gewünschten Wert neu ein):

[PREVIEW/EDIT],
[F5 CHASE], [S/A] (Nummer des Chasers),

***oder**, wenn der Chaser bereits einem FX-MASTER zugewiesen wurde):*

[PREVIEW/EDIT],
***[S/A]** (FX-Master)*
***[F4 EDIT]**,*
***[DONE]**.*

Bewegen sie sich mit **[F4 <-]** oder **[F5 ->]** schrittweise durch den Chaser bis zu dem Schritt, den Sie ändern möchten.
Drehen solange am EDIT-Rad, bis der gewünschte Wert erreicht ist Sie können dies auch über **[F4 –]** oder **[F5 ++]** erreichen.
Mit Hilfe der **[F1 TOGGLE]** Taste können Sie zwischen dem ursprünglichem und den neuen Wert wechseln.

Um einen anderen Kanal zu ändern, drücken Sie wieder:
[S/A] (Nummer des Kanals).
Haben Sie alle Änderungen durchgeführt, drücken Sie:
[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Ändern der Bezeichnung eines Chasers

Um die Bezeichnung eines Chasers zu ändern, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT],
[F5 CHASE], [S/A] (Nummer des Chasers),
[F2 EDIT].

***oder**, wenn der Chaser bereits einem FX-MASTER zugewiesen wurde):*

[PREVIEW/EDIT],
***[S/A]** (FX-Master)*
***[F4 EDIT]**,*

[F1 MORE],
[F4 NAME].

Drehen solange am EDIT-Rad, bis das gewünschte Zeichen erscheint. Mit Hilfe der **F4** und **F5** Tasten können sie den Cursor bewegen.
Haben Sie den Namen eingegeben, drücken Sie:
[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**, **[F6 YES]**.

Löschen eines Chasers

Um einen Chaser zu löschen, drücken Sie:

[PREVIEW/EDIT],
[F5 CHASE], [S/A] (Nummer des Chasers),

***oder**, wenn der Chaser bereits einem FX-MASTER zugewiesen wurde):*

[PREVIEW/EDIT],
***[S/A]** (FX-Master)*
***[F4 EDIT]**,*
***[DONE]**.*

[F1 MORE],
[F2 ERASE],
[YES],
[PREVIEW/EDIT],

SOLO

Unter SOLO versteht man das Flashen (= Zuschalten eines oder mehrerer Kanäle ohne Überblendung) von Kanälen, Szenen oder Stacks. Sie können jeden HTP-Kanal (HTP: siehe Kapitel: MOVING LIGHTS und FARBWECHSLER), Submaster, Presetmaster, Grabmaster oder FX-Master flashen. Dabei unterscheidet man zwei verschiedene Arbeitsmodi:

- **Im ADD Modus wird beim Drücken einer Solo/Assign Taste(n) auf dem(n) entsprechenden Steuerkanal(-kanälen) der über den ADD/KILL Master eingestellte Wert zusätzlich ausgegeben. Die zu diesem Zeitpunkt aktiven Kanäle bleiben unverändert aktiv.**

- **Im KILL Modus wird beim Drücken einer Solo/Assign Taste(n) auf dem(n) entsprechenden Steuerkanal(-kanälen) der über den ADD/KILL Master eingestellte Wert ausgegeben. Die zu diesem Zeitpunkt aktiven Kanäle werden solange auf Null gesetzt.**

ADD MODUS

Um den ADD-Modus zu aktivieren drücken Sie die **[ADD/KILL]-**Taste bis die ADD Anzeige aufleuchtet.

KILL MODUS

Um den KILL-Modus zu aktivieren drücken Sie die **[ADD/KILL]-**Taste bis die KILL Anzeige aufleuchtet.
Anmerkung: der KILL Modus wirkt sich nicht auf LTP-Kanäle aus (LTP, HTP: siehe Kapitel: MOVING LIGHTS und FARBWECHSLER)

FLASHEN EINES KANALS

Regeln sie mit dem ADD/KILL Master den gewünschten Ausgabewert ein. Drücken Sie jetzt die **[S/A]** Tasten der zu flashenden Kanäle.

FLASHEN EINER SZENE

Regeln sie mit dem ADD/KILL Master den gewünschten prozentuellen Ausgabewert ein. Drücken Sie jetzt die **[S/A]** Taste des mit der zu flashenden Szene belegten Submasters:

HTP-Kanäle:
Alle in der Szene enthaltenen HTP Kanäle werden *prozentuell* (*der Einstellung des ADD/KILL Masters entsprechend*) mit dem bei Programmierung der Szene gespeicherten Wert ausgegeben.

LTP-Kanäle:
Alle in der Szene enthaltenen LTP Kanäle werden *unverändert* mit dem bei der Programmierung der Szene gespeicherten Wert ausgegeben.

FLASHEN EINES STACKS

Regeln sie mit dem ADD/KILL Master den gewünschten prozentuellen Ausgabewert ein. Drücken Sie jetzt die **[S/A]** Taste des mit dem zu flashenden Stack belegten FX-Masters:

HTP-Kanäle:
Alle im Stack enthaltenen HTP Kanäle werden *prozentuell* (*der Einstellung des ADD/KILL Masters entsprechend*) mit dem bei Programmierung des Stacks gespeicherten Wert ausgegeben.

LTP-Kanäle:
Alle im Stack enthaltenen LTP Kanäle werden *unverändert* mit dem bei der Programmierung des Stacks gespeicherten Wert ausgegeben.

STL (SOUND TO LIGHT) FUNKTIONEN

Über die Sound to Light Funktionen können Sie durch ein NF-Tonsignal automatische Überblendungen und Abläufe steuern. Verbinden sie dazu das AXIOM über die zwei Chinchbuchsen mit einer Stereo Tonquelle (z.B. Mischpult, CD-Player, o.ä.).

GRUNDZÜGE DER STL PROGRAMMIERUNG

Innerhalb des AXIOMS wird das Tonsignal in drei Ferquenzbänder (Bass, Mitte, Höhen) aufgesplittet. Jedem dieser Frequenzbänder kann eine Szene zugewiesen werden, die dann im Takt der Musik ausgeführt wird. Es können bis zu 24 (36) STL's programmiert werden. Die Programmierung erfolgt in vier Schritten:

1. Programmierung der Szene
2. Zuweisen der Szene zum gewünschten Frequenzband
3. Zuweisen der Szene auf den Grabmaster
4. Justieren der Ansteuerung

PROGRAMMIEREN EINER SZENE FÜR EIN STL-PROGRAMM

Auch Szenen die in einem STL Programm verwendet werden sollen, werden genauso wie normale Szenen programmiert (s. Kapitel „SZENEN").

VERBINDEN EINER SZENE MIT DEM STL PROGRAMM

Um eine programmierte Szene mit dem STL Programm zu verbinden, gehen Sie wie folgt vor:

[PROGRAM], **[F2 STL]**,
Es blinken alle LEDs der Submaster-Flastasten zwei mal, danach blinken nur noch die bereits mit einem STL belegten Submaster-LEDs. Nicht belegte Submaster-LEDs leuchten gar nicht.
[S/A] (Nummer des STL Programms).

Drücken Sie jetzt

- um das Bass Frequenzband einer Szene zuzuweisen:
  [F1 BASS],
  [PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite),
  [S/A] (Nummer der Szene).
- um das Mitten Frequenzband einer Szene zuzuweisen:
  [F2 MID],
  [PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite),
  [S/A] (Nummer der Szene).
- um das Höhen Frequenzband einer Szene zuzuweisen:
  [F3 HIGH],
  [PAGE], [S/A] (Nummer der Speicherseite),
  [S/A] (Nummer der Szene).
- um eine Frequenzband auszuschließen:
  [F1 BASS] oder **[F2 MID]** oder **[F3 HIGH],**
  [F6 BLANK],

Haben sie alles programmiert, drücken Sie:
[F6 DONE], **[F6 DONE]**.

ZUWEISEN EINES STL'S AUF DEN GRABMASTER

Um ein STL Programm dem Grabmaster zuzuweisen drücken Sie:

[ASSIGN], [F2 STL],
[S/A] (Nummer des STL Programms).
[S/A] (Grab Master Flashtaste)

JUSTIEREN DER ANSTEUERUNG

Sie können die Empfindlichkeit des Audioeingangs über die **[AUDIO]** Taste einstellen. Das kann bei oft wechselnden Musikstücken und somit sich ändernden Lautstärken sehr wichtig sein. Dabei können Sie auswählen ob Sie die Gesamtempfindlichkeit oder nur die Empfindlichkeit eines bestimmten Frequenzbandes ändern wollen:

- um den Pegel des Bass Frequenzbandes zu ändern:
  [AUDIO],
  [F1 BASS],
  Regeln Sie mit dem EDIT-Rad den gewünschten Pegel ein. **[F2 ZERO]** setzt diesen auf 0, **[F3 CANCEL]** bricht den Vorgang ab.
- um den Pegel des Mitten Frequenzbandes zu ändern:
  [AUDIO],
  [F2 MID],
  Regeln Sie mit dem EDIT-Rad den gewünschten Pegel ein. **[F2 ZERO]** setzt diesen auf 0, **[F3 CANCEL]** bricht den Vorgang ab.
- um den Pegel des Höhen Frequenzbandes zu ändern:
  [AUDIO],
  [F3 HIGH],
  Regeln Sie mit dem EDIT-Rad den gewünschten Pegel ein. **[F2 ZERO]** setzt diesen auf 0, **[F3 CANCEL]** bricht den Vorgang ab.
- um den Gesamtpegel zu ändern:
  [AUDIO],
  [F4 VOLUME],
  Regeln Sie mit dem EDIT-Rad den gewünschten Pegel ein. **[F2 ZERO]** setzt diesen auf 0, **[F3 CANCEL]** bricht den Vorgang ab.

Zum Speichern drücken Sie:

[F6 DONE], [F6 YES].

MIDI

MIDI ist ein internationaler Standard zur Kommunikation zwischen Musikinstrumenten, Computern oder anderen Geräten, wie z.B. Lichtstellpulten. Auch das AXIOM läßt sich über MIDI automatisch steuern.

Drei MIDI Anschlüsse stehen zur Verfügung:

- MIDI IN: empfängt Daten von anderen Geräten (z.B. Keyboard).
- MIDI THRU: gibt diese Daten unverändert an andere MIDI-Geräte weiter.
- MIDI OUT: gibt vom AXIOM erzeugte MIDI-daten aus.

MIDI SETUP

Um auf die MIDI Funktionen des AXIOM's zugreifen zu können, gehen sie wie folgt vor:

Schließen Sie das AXIOM über die MIDI IN Steckverbindung an das MIDI-taugliche Gerät an, mit dem sie das Axiom ansteuern wollen.

Geben Sie anschließend vom **MENU 2** ausgehend ein:

[F4 UTILS]
[F3 MIDI]

Innerhalb dieses Menüs können Sie die MIDI Funktion ein- oder ausschalten, den MIDI Kanal, sowie die MIDI Notes setzen.

MIDI Ein-/Ausschalten

Sie sollten die MIDI Funktion nur dann aktivieren, wenn Sie diese benötigen. Drücken Sie:

[F4 UTILS],
[F3 MIDI],
[F1 ON/OFF],

- um die MIDI Funtkion einzuschalten drücken Sie:
  [F4 ON],
- zum Abschalten der MIDI Funktion drücken Sie:
  [F5 OFF].

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit:
[F6 YES].

Auswahl des MIDI Kanals

Da MIDI Daten innerhalb getrennter Kanäle übertragen werden können, müssen sie den MIDI Kanal auswählen, über den das AXIOM angesprochen werden soll:

[F4 UTILS],
[F3 MIDI],
[F5 CHAN],
Drehen Sie solange am EDIT-Rad, bis der gewünschte MIDI Kanal angezeigt wird.

- Zum Speichern drücken Sie:
  [F6 SAVE],
- um den Vorgang abzubrechen drücken Sie:
  [F3 CANCEL].

MIDI Note

Über die NOTE ON und NOTE OFF Befehle, die z.B. durch ein angeschlossenes Keyboard ausgegeben werden, kann das Lichtstellpult angesprochen werden. Die Bandbreite der MIDI Notes erstreckt sich von 0 bis 127, entsprechend den Musiknoten von C -2 bis G 8.

Über das MIDI Menü des AXIOM's wird die MIDI Note festgelegt, die den Kanal 1 des Lichtstellpultes anspricht. Die folgende MIDI Note steuert dann Kanal 2, die nächst höhere MIDI Note Kanal 3, usw.:

Um die MIDI Note einzustellen (die Kanal 1 triggert), gehen Sie wie folgt vor:

[F4 UTILS],
[F3 MIDI],
[F4 NOTE],
Drehen Sie solange am EDIT-Rad, bis die gewünschte MIDI Note erreicht ist.

- Zum Speichern drücken Sie:
  [F6 SAVE],
- um den Vorgang abzubrechen drücken Sie:
  [F3 CANCEL].

Der NOTE ON Befehl einer MIDI Note schaltet den entsprechenden Kanal des Lichtstellpultes auf 100%, der NOTE OFF Befehl auf 0%.

STEUERUNG DES AXIOM'S ÜBER MIDI

Nachdem die MIDI Parameter eingestellt sind und das AXIOM mit Ihrem MIDI Gerät verbunden ist, können Sie die Tasten Ihres Instruments wie die FLASH-Tasten des AXIOM's verwenden (Dies ist besonders sinnvoll, wenn sich das AXIOM im PRESET oder SCENE Modus befindet, weil Sie über MIDI auch die Kanäle des WIDE Modus ansprechen können).

PATCHING

ÜBERBLICK

Im Gegensatz zu rein analogen Lichtstellpulten, bei denen ein Steuerkanal immer fest mit einem Dimmerkanal verbunden ist, können bei einem digitalen Lichtstellpult die Dimmerkanäle den Steuerkanälen frei zugewiesen werden.
Über einen sogenannten PATCH werden diese physikalischen Dimmerausgänge mit den Steuerkanälen des Lichtstellpultes verbunden.

In der Grundeinstellung arbeitet das AXIOM mit einem 1 zu 1 Patch, was nichts anderes heißt, als daß der Kanal 1 (2, 3, 4, ...) des Lichtstellpultes auch den Kanal 1 (2, 3, 4, ...) des Dimmers steuert.

Außer dieser standardisierten Zuweisung verfügt das AXIOM über vier sogenannte Softpatches, d.h. vier frei programmierbare Patchebenen. Pro Patchebene stehen die selben max. 240 zuweisbaren Dimmerkanäle zur Verfügung.

Mit Hilfe eines Patches können Sie:

- Jeden der 240 Dimmerkanäle auf einen der 48 (72) zur Verfügung stehenden Pultkanäle zuweisen.
- Bis zu maximal 240 Dimmerkanäle auf einen Pultkanal zuweisen.
- Aber: nur jeden Dimmerkanal **einmal** zuweisen.

Jeder Dimmerkanal kann ferner als HTP oder LTP konfiguriert werden sowie einer Gerätekennzahl zugewiesen werden (s. Kapitel: „Moving-Lights und...“).

AUSWÄHLEN EINES PATCHES

Um einen der vier möglichen Patches auszuwählen, drücken Sie:

[ASSIGN],
[F1 PATCH], [S/A] (Nummer des Patches),

ABSCHALTEN DES PATCHINGS

Zum Abschalten des Patchings (nur möglich, wenn sie vorher einen Patch ausgewählt haben) gehen Sie wie folgt vor:

[ASSIGN],
[F1 BYPASS],
[F6 OK].

Jetzt haben Sie wieder die Grundeinstellung, also das 1 zu 1 Patching ausgewählt.

PROGRAMMIEREN EINES PATCHES

Um einen der 4 Patches zu programmieren, müssen Sie diesen erst aufrufen:

[PROGRAM],
[F1 PATCH],

falls der Patch noch nicht aktiv ist, drücken Sie:

[S/A] (Nummer des Patches),

Proportionales Patching

Jeder HTP-Kanal des Axioms ist voll proportional, d.h. es kann festgelegt werden, bei welchem prozuentualen Wert des Pultkanals der Ausgabewert (Dimmerwert) eines Dimmerkanals 100% erreicht.

Beispiel:

1. Patchlevel: 100%, Dimmerkanal 5 auf Pultkanal 5 gepatcht:
   Pultkanal 5 auf Stellung 50% Dimmerkanal 5: 50% Helligkeitswert
   Pultkanal 5 auf Stellung 100% (Full) Dimmerkanal 5: 100% Helligkeitswert

2. Patchlevel: 50%, Dimmerkanal 5 auf Pultkanal 5 gepatcht:
   Pultkanal 5 auf Stellung 50% Dimmerkanal 5: 25% Helligkeitswert
   Pultkanal 5 auf Stellung 100% (Full) Dimmerkanal 5: 50% Helligkeitswert

3. Patchlevel: 25%, Dimmerkanal 5 auf Pultkanal 5 gepatcht:
   Pultkanal 5 auf Stellung 50% Dimmerkanal 5: 12,5% Helligkeitswert
   Pultkanal 5 auf Stellung 100% (Full) Dimmerkanal 5: 25% Helligkeitswert

Die Standardeinstellung des Patchlevels ist 100%. Sie können dieses Patchlevel aber individuell für jeden Kanal ändern. Dies ist besonders sinnvoll, wenn unterschiedlich helle Scheinwerfer, die auf denselben Pultkanal gepatcht wurden, aneinander angepaßt werden sollen.

Patchen von Dimmerkanälen auf Pultkanäle

Durch das Patching von Dimmerkanälen auf Pultkanäle können Sie folgendes erreichen:

- Sie können jeden der 240 Dimmerkanäle auf einen der 48 (72) zur Verfügung stehenden Pultkanäle zuweisen.
- Sie können mehrere Dimmerkanäle auf einen Pultkanal zuweisen.
- Sie können bis zu maximal 240 Dimmerkanäle auf einen Pultkanal zuweisen.
- **Aber:** Sie können jeden Dimmerkanal nur **einmal** zuweisen.
- HTP-Kanäle: können proportional gepatcht werden (s. nächstes Kapitel).
- LTP-Kanäle: sind immer auf 100% festgelegt.

Um Dimmerkanäle auf die zur Verfügung stehenden 48 (72) Pultkanäle zuzuweisen, gehen sie wie folgt vor:

[PROGRAM],

[F1 PATCH],

falls der Patch noch nicht aktiv ist, drücken Sie:
[S/A] (Nummer der Patchebene),

[F5 PATCH]

Durch Drehen des EDIT-Rades oder über **[F5 ->]** oder **[F4 <-]** wählen sie den zu patchenden Dimmerkanal (entsprechend der DMX-Adresse des Dimmerkanals) aus:

Drücken sie jetzt **[S/A]**, die Flashtaste des Pultkanals, auf den dieser Dimmerkanal gepatcht werden soll.

[F3 LEVEL]: Justieren des Patchlevels:

Mit Hilfe des EDIT-Rades stellen Sie das Patchlevel zwischen 1% und 100% ein. **[F6 DONE]** übernimmt diesen Wert, **[F3 CANCEL]** setzt den Wert auf den ursprünglichen Wert zurück. **[F2 DELETE],[F6 YES]** löscht den HTP-Dimmerkanal.

Wiederholen sie diese Schritte, bis Sie alle gewünschten Zuweisungen getätigt haben.

[F4 NAME]: Weisen Sie dieser Patchebene einen Namen zu.

[F1 MORE]: Weitere Funktionen:

[F1 1 TO 1] löst folgende Operationen aus:

- löschen des gegenwärtigen Patches
- alle Dimmerkanäle werden als HTP definiert
- löscht alle Geratekennzahlen (s. Kapitel: „Moving-Lights...“)
- weist alle Dimmerkanäle auf Ihre korrespondierenden Pultkanäle zu.

[F4 ERASE]: löscht den gegenwärtigen Patch.
[F5 COPY]: kopiert die gegenwärtige Patchebene auf eine der anderen 3 Patchebenen. Wählen Sie eine der blinkenden **[S/A]**-Tasten und bestätigen Sie mit **[F6 YES]** oder brechen Sie mit **[F3 NO]** ab.
[F6 DONE]: mit dieser Taste kehren Sie wieder zur nächsthöheren Menüebene zurück.

[F6 SAVE]: Speichern und Verlassen des Patchmenüs.

[F3 CANCEL]: Bricht den Patchvorgang ohne Speichern ab.

ÜBERPRÜFEN UND ÄNDERN EINES PATCHES

Um einen Patch zu überprüfen oder zu ändern gehen Sie bitte genauso wie bei der Programmierung eines Patches vor. Voraussetzung ist, daß der zu prüfende Patch bereits existiert. Drücken Sie:

[PREWIEW / EDIT],
[F1 PATCH].

Anschließend verfahren Sie wie im Kapitel „Programmieren eines Patches“.

MOVING LIGHTS- UND FARBWECHSLER-STEUERUNG

ÜBERBLICK

Zur Steuerung von Moving-Lights (Scanner, kopfbewegte Systeme) und Farbwechslern bietet das Lichstellpult AXIOM besondere Funktionen:

- Die Möglichkeit einen Kanal zu definieren als:
  HTP-Kanal (Highest Takes Predence = der höchste Stellwert hat Vorrang) für Helligkeitswerte.
  LTP-Kanal (Last Takes Predence = der letzte Stellwert hat Vorrang) für Kanäle, die Bewegungen von Geräten steuern.
- Gruppen von Kanälen zu bilden um ein Gerät über eine Gerätekennzahl (Fixture Number) anzusprechen.
- Eine Moving-Lights Bibliothek, die bereits die Parameterzuweisungen der gängigsten Moving-Lights enthält.

FARBWECHSLER

Zur Ansteuerung von Farbwechslern werden gewöhnlich zwei Steuerkanäle benötigt:
Ein Steuerkanal für die Helligkeit, sowie ein zweiter zur Positionierung der gewünschten Farbe. Beim Programmieren einer Szene werden beide Kanäle zusammen gespeichert.

MOVING-LIGHTS

Bei den zwei gängigsten Typen von Moving-Lights (Spiegel- und Kopfbewegte Systeme) werden zur Umsetzung der Bewegung in horizontaler (PAN, X-Achse) und vertikaler (TILT, Y-Achse) Richtung Schrittmotoren eingesetzt. Ferner können (meist) auch Funktionen wie Helligkeit, Farbrad, Goborad, Iris, Blackout oder Farbmischsysteme integriert sein.

STEUERUNG VON MOVING-LIGHTS UND FARBWECHSLERN

HTP und LTP

Um Moving-Lights und Farbwechsler sinnvoll anzusteuern, ist es notwendig die Kanäle, die die Helligkeit steuern von denen, die Bewegungsabläufe kontrollieren zu unterscheiden.
Zur Ansteuerung von Helligkeitswerten werden wie gewohnt HTP-Kanäle verwendet. Würde man jetzt Bewegungen mit HTP-Kanälen steuern, so würde folgendes geschehen:

- **Einblenden einer Szene:** Die Helligkeit der Lampe ändert sich im Verlauf der Einblendzeit bis auf den gewünschten Wert UND der Spiegel (Kopf, Iris, Goborad, Farbrad, etc...) bewegt sich vom Nullpunkt bis auf den gewünschten Wert. Die Folge ist, daß eine unerwünschte Bewegung und Projektion während der Einblendung stattfindet.
- **Ausblenden einer Szene:** Die Helligkeit der Lampe ändert sich im Verlauf der Ausblendzeit bis auf Null UND der Spiegel (Kopf, Iris, Goborad, Farbrad, etc...) bewegt sich bis zu seinem Nullpunkt. Die Folge ist, daß eine unerwünschte Bewegung und Projektion während der Ausblendung stattfindet.
- **Grand-/Presetmaster auf Null oder DBO:** Während der Ausblendung über den Grand-/Presetmaster geschieht im Prinzip dasselbe wie bei einer zeitgesteuerten Ausblendung.

Gleiches gilt für die Bewegung des Farbfolienbandes in einem Farbwechsler.

Um diese unerwünschten Bewegungen zu unterbinden besteht die Notwendigkeit solche bewegungssteuernden Kanäle als LTP-Kanäle zu definieren. Wichtig ist dabei, daß jedem LTP-Kanal eine eigene Ein- und Ausblendzeit zugewiesen wird, die für diesen Kanal vorrangig vor jeder anderen diesen Kanal betreffenden Ein-/Ausblendzeit ist. So lassen sich innerhalb einer Szene zuerst die Bewegungsabläufe abfahren, bevor die Helligkeitswerte gestellt werden.

ANMERKUNG:
Bekanntermaßen besitzt das DMX-Signal eine Schrittweite von 256 Schritten. HTP und LTP-Kanäle werden dabei auf zwei verschiedene Arten dargestellt:

- **HTP: es wird der Dimmerwert in der üblichen Weise von 0-100% angezeigt.**
- **LTP: um eine größere Stellgenauigkeit (z.B. bei der Positionierung des Spiegels) zu gewährleisten werden LTP-Kanäle als digitale Werte von 0-255 dargestellt.**

Gerätekennzahl (Fixture Number)

Über die Gerätekennzahl werden ALLE ein Moving-Light oder einen Farbwechsler betreffenden Steuerkanäle zusammengefaßt. Damit ist sichergestellt, daß auch nur die gewünschten Geräte angesprochen werden.
Das Axiom kann bis zu 24 (36) Gerätekennzahlen (und somit die gleiche Anzahl unterschiedlicher Moving-Lights/Farbwechsler) verwalten.
Zur einfacheren Programmierung ist bereits eine Bibliothek der gängigsten Moving-Lights und ihrer Gerätekennzahlen vorprogrammiert. Natürlich können jederzeit eigene Moving-Lights (Fixtures) programmiert werden, falls diese nicht in der Bibliothek enthalten sind.

Programmierung von Szenen mit LTP-Kanälen

Bei der Programmierung einer Szene, die einen oder mehrere LTP-Kanäle enthält sind folgende Besonderheiten zu beachten:

- Ist ein LTP-Kanal einer Gerätekennzahl zugewiesen, dann wird der Wert dieses LTP-Kanals nur dann in einer Szene gespeichert, wenn der HTP-Kanal derselben Gerätekennzahl einen Wert GRÖSSER Null hat.

  In der Praxis heißt das: Bewegungsinformationen (z.B. X/Y Bewegung des Spiegels) eines Gerätes werden nur dann gespeichert, wenn der dazugehörige Dimmerwert (die Helligkeit der Lampe) desselben Gerätes größer als Null ist. Dadurch werden unnötige Bewegungsfahrten vermieden und der notwendige Speicherplatz verringert.
- Wurde ein LTP-Kanal KEINER Gerätekennzahl zugewiesen, so wird dieser Kanal in JEDER Szene die programmiert wird mitgespeichert.

  In der Praxis heißt das: Bewegungsinformationen (z.B. X/Y Bewegung des Spiegels) eines Gerätes werden jedesmal dann ausgegeben, wenn irgendeine Szene eingeblendet wird. ***Um dies zu vermeiden, sollte JEDER LTP-Kanal einer Gerätekennzahl zugewiesen sein.***

ANMERKUNG:
Manch billigere Moving-Lights bieten nicht die Möglichkeit die Lampe zu dimmen. In diesem Fall sollte ein sogenannter *DUMMY*-HTP-Kanal auf die entsprechende Gerätekennzahl zugewiesen werden. Dieser Kanal hat dann zwar keine konkrete Auswirkung auf das Gerät, ist jedoch notwendig um die Bewegungsinformationen der anderen Steuerkanäle (LTP !) speichern und ausführen zu können.

PROGRAMMIERUNG VON MOVING-LIGHTS

Die Zuweisung von HTP-Kanälen, LTP-Kanälen und Gerätekennzahlen bezeichnet man auch als PATCH. Das AXIOM stell zwei verschiedene Arten des Patchings zu Verfügung:

1. Die Moving-Light Bibliothek

- enthält alle Informationen über die einzelnen Parameter des Moving-Lights (wie z.B. Pan, Tilt, Dimmer, Gobo, ...).
- weist automatisch HTP und LTP zu.
- ordnet automatisch alle Kanäle eines Gerätes einer Gerätekennzahl zu.

2. Der manuelle Patch erfordert

- Informationen über die einzelnen Parameter des Moving-Lights (wie z.B. Pan, Tilt, Dimmer, Gobo, ...).
- Zuweisung von HTP und LTP.
- Zuordnung aller Kanäle eines Gerätes zu einer Gerätekennzahl.

Patching von Moving-Lights über die Bibliothek

Folgende Schritte werden während des Patchings durchgeführt:

1. Auswahl der Startadresse des Moving-Lights
2. Auswahl des Moving-Lights aus der Bibliothek
3. Zuweisen der Moving-Light Parameter auf die Steuerkanäle

Um einen Patch über die Moving-Lights Bibiothek durchzuführen, gehen Sie wie folgt vor:

[PROGRAM], **[F1 PATCH]**,

Wenn Sie noch keinen Patch angewählt haben, drücken Sie eine der vier blinkenden **[S/A]-**Tasten.

[F5 PATCH],

Drehen solange am EDIT-Rad, bis die gewünschte DMX-Startadresse erscheint. Sie können dies auch über **[F5 ->]** oder **[F4 <-]** erreichen.

Haben Sie diese gewählt, drücken Sie:

[F2 FIXTURE],

[F1 LIBRARY],

Wählen sie jetzt aus den im Display angezeigten Möglichkeiten den **Hersteller** Ihres Moving-Lights durch Drücken der entsprechenden Funktionstaste aus. Über **[F3 MORE]** können sie weitere Hersteller abrufen.

Jetzt werden die zur Verfügung stehenden vorprogrammierten Moving-Lights dieses Hersteller angezeigt. **Wählen** Sie auch hier wieder durch Drücken der entsprechenden Funktionstaste das gewünschte **Modell** aus.

Durch Drehen des EDIT-Rades können sie die Funktionen jedes Parameters überprüfen. Sie können dies auch über **[F5 ->]** oder **[F4 <-]** erreichen.

Weisen Sie jetzt die Parameter des Moving-Lights den Steuerkanälen zu:

Um einen Parameter einem Steuerkanal zuzuweisen drücken Sie (wenn dieser Parameter im Display angezeigt wird) die gewünschte **[S/A]-**Taste.

[F6 DONE],

[F6 SAVE] beendet und speichert.

ANMERKUNG:

Beim Patching über die Bibliothek werden die Gerätekennzahlen ab 37 vergeben. Beim manuellen Patching (s. nächstes Kapitel) die Gerätekennzahlen 1 bis 24 (36). Der Zahlenwert der Gerätekennzahl ist ohne Belang. Wichtig ist allein, daß die Zuweisungen einzelner Parameter eines Gerätes zu einer Gerätekennzahl erfolgen.

Manuelles Patching von Moving-Lights

Folgende Schritte werden während des Patchings durchgeführt:

1. Auswahl der Startadresse des Moving-Lights
2. Zuweisen von HTP/LTP für jeden Parameter
3. Zuweisen der Gerätekennzahl für jeden Parameter
4. Zuweisen jedes Parameters auf einen Steuerkanal

Um ein nicht in der Moving-Lights Bibiothek enthaltenes Gerät zu patchen, gehen Sie wie folgt vor:

[PROGRAM], **[F1 PATCH]**,

Wenn Sie noch keinen Patch angewählt haben, drücken Sie eine der vier blinkenden **[S/A]-**Tasten.

[F5 PATCH],

Drehen solange am EDIT-Rad, bis die gewünschte DMX-Startadresse erscheint. Sie können dies auch über **[F5 ->]** oder **[F4 <-]** erreichen.

Haben Sie diese gewählt, drücken Sie:

[F1 TYPE], [F4 LTP], wenn der erste Parameter des Gerätes eine Bewegung kontrolliert,

oder

[F1 TYPE], [F5 HTP], wenn der erste Parameter des Gerätes einen Helligkeitswert kontrolliert.

[F2 FIXTURE], um eine Gerätekennzahl zuzuweisen (1 bis 24 (36)).

[S/A], die Flashtaste der gewünschten noch nicht belegten Gerätekennzahl.

[F6 YES],

Durch Drehen des EDIT-Rades können Sie jeden Parameter anwählen. Sie können dies auch über **[F5 ->]** oder **[F4 <-]** erreichen:

Wiederholen Sie die folgenden drei Schritte bis Sie alle Parameter bearbeitet haben:

- *Weisen Sie jetzt HTP oder LTP zu:*

  [F1 TYPE], [F4 LTP], wenn dieser Parameter eine Bewegung kontrolliert,

  oder

  [F1 TYPE], [F5 HTP], wenn dieser Parameter einen Helligkeitswert kontrolliert.

- *Weisen Sie jetzt dem Parameter die Gerätekennzahl zu:*

  [F2 FIXTURE], um eine Gerätekennzahl zuzuweisen.
  [S/A], die Flashtaste der **Gerätekennzahl des ersten Parameters !!!**
  [F6 YES],

- *Weisen Sie jetzt den Parameter einem Steuerkanal zu:*

  Um einen Parameter einem Steuerkanal zuzuweisen drücken Sie die gewünschte **[S/A]-**Taste.

[F6 DONE], [F6 SAVE] beendet und speichert.

PATCHING VON FARBWECHSLERN

Das Patching eines Farbwechslers erfolgt in folgenden Schritten:

1. Auswahl der Startadresse des Farbwechslers

2. Definieren des Farbwechslers als LTP-Kanal

3. Definieren des Dimmerkanals als HTP-Kanal

4. Zuweisen einer gemeinsamen Gerätekennzahl (1 bis 24(36))

5. Zuweisen auf einen Steuerkanal

Um einen Farbwechsler zu patchen, gehen Sie wie folgt vor:

[PROGRAM], **[F1 PATCH]**,

Wenn Sie noch keinen Patch angewählt haben, drücken Sie eine der vier blinkenden **[S/A]-**Tasten.

[F5 PATCH],

Drehen solange am EDIT-Rad, bis die gewünschte DMX-Startadresse erscheint. Sie können dies auch über **[F5 ->]** oder **[F4 <-]** erreichen.

Haben Sie diese gewählt, drücken Sie:

[F1 TYPE], [F5 HTP], um den Dimmerkanal des farbwechslerbestückten Scheinwerfers als HTP-Kanal zu definfieren.

[F2 FIXTURE], um eine Gerätekennzahl zuzuweisen (1 bis 24 (36)).

[S/A], die Flashtaste der gewünschten Gerätekennzahl (Fixture Number). Vergeben Sie eine noch nicht belegte Gerätekennzahl.

[F6 YES],

Weisen Sie jetzt den Dimmerkanal einem Steuerkanal zu:

Um den Dimmerkanal einem Steuerkanal zuzuweisen drücken Sie die gewünschte **[S/A]-**Taste.

Durch Drehen des EDIT-Rades oder über **[F5 ->]** oder **[F4 <-]** springen Sie zum nächsten Parameter, dem Farbwechsler:

[F1 TYPE], [F4 LTP], um den Farbwechlser als LTP-Kanal zu definfieren.

[F2 FIXTURE], um eine Gerätekennzahl zuzuweisen.

[S/A], die Flashtaste der **Gerätekennzahl des Dimmerkanals !!!**

[F6 YES],

Weisen Sie jetzt den Farbwechsler einem Steuerkanal zu:

Um den Farbwechsler einem Steuerkanal zuzuweisen drücken Sie die gewünschte **[S/A]-**Taste.

[F6 DONE],

[F6 SAVE] beendet und speichert.

ANMERKUNG:

Wahrscheinlich werden sie mehr als einen Farbwechsler programmieren. Gehen Sie nach derselben Technik vor, aber verwenden Sie unterschiedliche Gerätekennzahlen für jede Scheinwerfer/Farbwechsler-Kombination.

BEREITS VERGEBENE GERÄTEKENNZAHLEN

Falls Sie versuchen eine Gerätekennzahl einem bereits (einer Gerätekennzahl) zugewiesenen Dimmerkanal/Parameter zuzuweisen, haben sie die Möglichkeit zu wählen, ob:

- die ursprüngliche Gerätekennzahl bestehen bleiben soll (RETAIN), oder
- die ursprüngliche Gerätekennzahl entfernt werden soll (REMOVE).

Wenn Sie sich entscheiden, die Gerätekennzahl zu entfernen, können Sie wählen ob Sie nur die Gerätekennzahl für diesen einen Dimmerkanal/Parameter entfernen wollen (DIMMER) oder alle Gerätekennzahlzuweisungen des Gerätes löschen wollen (ENTIRE).

- **DIMMER:** wird in der Regel gewählt, wenn Sie einen Eingabefehler bei Patching gemacht haben.
- **ENTIRE:** wird in der Regel gewählt, wenn Sie ein nicht mehr benötigtes Moving-Light oder Farbwechsler löschen wollen.

PROGRAMMIEREN UND ÄNDERN VON SZENEN MIT MOVING-LIGHTS / FARBWECHSLERN

Szenen, die Moving-Lights oder Farbwechsler Anwendungen enthalten werden in der selben Art und Weise wie normale Szenen (s. Kapitel: „Szenen“) programmiert.

Beachten Sie dabei aber:

Kanäle die eine Bewegung steuern (LTP-Kanäle) werden nur dann in einer Szene mit abgespeichert, wenn der zugehörige die Helligkeit steuernde Kanal (HTP-Kanal) einen Wert größer Null hat. Bei der Wiedergabe einer Szene finden Bewegungen (Spiegel, Gobo, Irirs, Folienband, ...) nur dann statt, wenn dem entsprechende Gerät ein Helligkeitswert zwischen 1 und 100 zugewiesen wurde. Dies verhindert ungewollte und unnötige Bewegungsfahrten.

UTILITIES

Die Funktionen der Utilities sind über das MENU 2 zugänglich:

DRUCK OPTION

Die Druckoption erlaubt es, den Speicherinhalt auf einem seriellen Drucker auszugeben, oder mit Hilfe eines PC's darzustellen.

Serieller Drucker

Schließen Sie das ATOM Lichtstellpult über seine serielle Schnittstelle (RS232) mit Hilfe eines handelsüblichen RS232-Kabels an den seriellen Drucker an. Stellen Sie den Drucker (s. Drucker Handbuch) auf folgende Parameter ein:

9600 Baud **8 bits** **1 stop bit** **No parity**

Anschluß an einen Computer

Schließen Sie das ATOM Lichtstellpult über seine serielle Schnittstelle (RS232) mit Hilfe eines handelsüblichen RS232-Kabels an die serielle Schnittstelle Ihres Computers an. Starten Sie anschließend auf Ihrem Computer ein Terminal-Programm (z.B. Microsoft Windows „Terminal" , oder „Telix"). Stellen Sie anschließend im Setup des Terminal-Programms folgende Parameter ein:

9600 Baud **8 bits** **1 stop bit** **No parity**

Zur Druckausgabe geben Sie ein:

[F4 UTILS]
[F2 PRINT]
Wählen sie über die **F2, F3, F4** oder **F5** Taste aus, ob Sie Szenen, Chaser, Stacks oder Patches drucken wollen.
Bewegen sie mit **[F4 <-]** oder **[F5 ->]** den Cursor, dann schränken Sie mit dem EDIT-Rad den zu druckenden Bereich ein. Sie können dies auch über **[F1 –]** oder **[F2 ++]** erreichen.

Haben sie alle Einstellungen getätigt, drücken Sie:

[F6 PRINT].

Wenn alle Daten übertragen sind, kehrt das Axiom wieder ins PRINT Menü zurück. Den Druckvorgang können Sie jederzeit durch Drücken der **[F6 CANCEL]** Taste unterbrechen.

Druckdarstellung:

- Aktive HTP Kanäle: 0% - 100%
- Inaktive HTP Kanäle: „Leerzeichen"
- Aktive LTP Kanäle: 0 - 255
- Inaktive HTP Kanäle: „***"

DISK FUNKTIONEN

Falls Ihr AXIOM mit dem optional erhältlichen 3 ½“ Laufwerk ausgestattet ist, stehen Ihnen auch die Funktionen im DISK-Menü zur Verfügung.
Das im Axiom eingebaute Laufwerk verwendet Standard 3 1/2“ IBM kompatible Disketten mit einer Speicherkapazität von 1,44 MB (HD, DOS-Format).

Formatieren einer Diskette

Um eine Diskette zu formatieren drücken Sie, nachdem sie diese eingelegt haben:

[F4 UTILS],
[F4 DISK],
[FORMAT],
[F4 YES],
[F6 YES].

Speichern einer Show

Um eine mit dem AXIOM erstellte Show zu speichern drücken Sie, nachdem sie eine Diskette eingelegt haben:

[F4 UTILS],
[F4 DISK],
[F2 SAVE],
Drehen Sie das EDIT-Rad um die Nummer auszuwählen unter der die Show gespeichert werden soll. Drücken Sie anschließend:
[F6 SAVE].
Jetzt werden die Daten gesichert und verifiziert (dies können durch Drücken von **[F6 SKIP]** überspringen. Zum Abschluß drücken Sie:
[F6 OK].

Laden einer Show

Um eine mit dem AXIOM erstellte Show von Diskette zu laden (**dabei werden alle auf dem Pult gespeicherten Showdaten überschrieben !**) drücken Sie, nachdem sie eine Diskette eingelegt haben:

[F4 UTILS],
[F4 DISK],
[F1 LOAD,
Drehen Sie das EDIT-Rad um die Nummer der die Show auszuwählen, Drücken Sie anschließend:
[F6 LOAD].
Jetzt werden die Daten geladen. Jetzt können Sie noch mit **[F3 NO]** abbrechen. Zum Abschluß drücken Sie:
[F6 YES], **[F4 YES]**.

ABSCHALTEN DES DBO

Um den DBO (= Dead Black Out) abzuschalten gehen Sie wie folgt vor:
[F4 UTILS], **[F5 PREFS]**, **[F1 DBO]**, **[F5 DISABLE]**.
Um den DBO (= Dead Black Out) anzuschalten gehen Sie wie folgt vor:
[F4 UTILS], **[F5 PREFS]**, **[F1 DBO]**, **[F5 ENABLE]**.

RESET-FUNKTIONEN

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten das Pult zurückzusetzten:

System Reset

Der System Reset kommt in dem Fall zur Anwendung, wenn das Pult nicht mehr auf Faderbewegungen oder Tasteneingaben reagiert. Ein System Reset hat keine Auswirkungen auf gespeicherte Szenen oder Chaserprogramme. Es gibt zwei Methoden um einen System Reset auszulösen:

1. Schalten Sie das Pult aus und halten Sie beim Einschalten die **[HELP]-**Taste gedrückt.

oder

2. Drücken Sie vom MENU 2 ausgehend:
   [F4 UTILS], F1 MORE], [F2 RESET], [F2 SYSTEM] [F6 YES].

Total Reset

Ein Total Reset **löscht** alle gespeicherten Szenen, Stacks und Chaserprogramme und Patches, sowie alle STL- oder MIDI Setups und führt anschließend einen System Reset durch:

1. Schalten Sie das Pult aus und halten Sie beim Einschalten die **[HELP]-**Taste *und* die **[PROGRAM]**-Taste gedrückt. Drücken sie nach der im Display erscheinenden Warnung:
   [F6 YES], [F4 YES].

oder

2. Drücken Sie vom MENU 2 ausgehend:
   [F4 UTILS], [F1 MORE], [F2 RESET], [F2 TOTAL], [F6 YES] , [F6 YES].

FADER BYPASS

Ein defekter Fader kann „überbrückt“ werden um auf diese Weise weiter arbeiten zu können. Sie können den Fader entweder auf 100% oder 0% einstellen:

[F4 UTILS],
[F1 MORE],
[F3 DIAGS],
[F2 FADERS], [S/A] (Flashtaste des defekten Faders).

Durch wiederholtes Drücken von **[F4 CONTROL]** könne Sie zwischen „Jam @ 100%“, Jam @ 0%“ oder Fader“ umschalten. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben drücken Sie:
[F6 END], **[F6 DONE]**.

INVERTIEREN DES GELBEN PRESETMASTERS

Um den gelben Presetmaster zu invertieren drücken Sie:
[F4 UTILS], [F5 PREFS], [F2 PRESET], [F5 INVERT], [F6 DONE].

SPERREN DES PULTES

Durch Eingabe eines Passwortes können Sie unbefugten Zugriff auf Ihr AXIOM verhindern. Dadurch wird die gesamte Programmiersektion gesperrt:

[F4 UTILS],
[F5 PREFS],
[F3 LOCK],
[F4 LOCK],

Geben Sie jetzt unter Verwendung der blinkenden **[S/A]** Tasten Ihr 4stelliges Passwort ein. Drücken Sie jetzt:

[F6 DONE].

Wiederholen Sie noch einmal die Eingabe des Passwortes und drücken Sie anschließend:

[F6 DONE], **[F6 DONE]**.

Wollen Sie Ihr AXIOM wieder entriegeln:

[F4 UTILS],
[F5 PREFS],
[F3 LOCK],
[F5 UNLOCK],

Geben Sie jetzt unter Verwendung der blinkenden [S/A] Tasten Ihr 4stelliges Passwort ein. Drücken Sie jetzt:

[F6 DONE], **[F6 DONE]**.

ÄNDERN DER STANDARDZEITEN

Diese sogenannten „Standardzeiten“ werden bei der *schnellen* Programmierung von Szenen und Stacks verwendet, wenn keine Überblendzeiten o.ä. explizit angegeben werden. Sie könne diese Standardzeiten ändern:

[F4 UTILS],
[F5 PREFS],
[F5 TIMES],
[F1 TIME].

Mit Hilfe der **[F4 <-]** und **[F5 ->]** Tasten können sie den Cursor bewegen. Haben Sie die zu ändernde Zeit angewählt, drehen solange am EDIT-Rad, bis die gewünschte Zeit erreicht ist. Sie können dies auch über **[F1 –]** oder **[F2 ++]** erreichen. (Wenn sie manuell überblenden wollen, stellen Sie die Zeitangabe auf „MAN“. Zum Speichern drücken Sie:

[F6 DONE], **[F6 DONE]**, **[F6 DONE]**.

VIEW / RIDE

Die VIEW / RIDE Taste erfüllt mehrere Funktionen:

- **VIEW**: Sie können den gegenwärtigen Inhalt, wie Überblendzeiten, Ausgabelevel oder verbleibende Zeit bis zu nächsten Überblendung jedes Einzelkanalfaders, Submasters, Presetmasters oder Grabmasters einsehen.
- **RIDE**: Sie können die momentane Überblendzeit eines Submasters (oder einer dem Grabmaster zugewiesenen Szene) kurzfristig ändern. (Diese Änderung wird nicht gespeichert !).

VIEW FUNKTION

Um den gegenwärtigen Inhalt eines Einzelkanalfaders, Submasters, Presetmasters oder Grabmasters einsehen, gehen Sie wie folgt vor:

[VIEW/RIDE] *kurz tippen.*
[S/A] (Taste des gewünschten Faders).
Im Display werden die gewünschten Daten angezeigt.
[F6 DONE] oder **[VIEW/RIDE]** beendet die Überprüfung.

RIDE FUNKTION

Wenn auf einem beliebigen Masterregler eine Überblendung abläuft, so wird dies durch schnelles Blinken der entsprechenden **[S/A]**-Taste signalisiert.

Um die Dauer einer *laufenden* Überlendung zu ändern, können Sie diese mit Hilfe der RIDE-Funktion „über- oder unterfahren“:

[VIEW/RIDE] *drücken und halten*
[S/A] (Taste des gewünschten Masters).
Im Display wird die aktuelle Überblendgeschwindigkeit mit 100% angezeigt.
Drehen Sie solange am EDIT-Rad, bis die gewünschte Änderung der Überblendgeschwindigkeit erreicht ist. Dies wird als prozentuelle Veränderung im Verhältnis zur ursprünglichen Geschwindigkeit angezeigt.
[F6 DONE] oder **[VIEW/RIDE]** zum Beenden drücken.

AUSGANGS-TRIMMUNG

Über die sogenannte Ausgangs-Trimmung kann schnell und einfach jeder Kanal des AXIOM's (der einen *Ausgangswert größer Null* hat) in seinem Ausgabewert geändert werden.

Dies ist besonders nützlich, wenn eine Fehlfunktion in einem Moving-Light oder Scanner auftritt (und dieser einfach abgeschaltet werden soll), oder die Gesamthelligkeit in einem Bühnenteilbereich angeboben oder abgesenkt werden soll, ohne vorhandene Szenen umzuprogrammieren.

TRIMMUNG VON EINZELKANÄLEN

Geben Sie vom **MENU 1** (dieses erreichen Sie immer über **[F5]**) ausgehend ein:

[F3 TRIM],

alle **[S/A]** Tasten blinken; drücken Sie die **[S/A]**-Taste des Kanals, den Sie trimmen möchten.
Im Display wird jetzt der ausgewählte Kanal und sein aktueller Ausgabewert angezeigt (HTP-Kanäle: 0%-100%; LTP-Kanäle: 000-255). Der angezeigte Wert ist immer von der Stellung des GRANDMASTERs abhängig. Die angezeigten 100% entsprechen dem aktuellen Ausgabewert dieses Kanals bei der aktuellen Stellung des Grandmasters.
Kanäle können nach unten bis 0% (= AUS) und nach oben bis 400% ihres derzeitigen Levels getrimmt werden. Kanäle deren aktueller Ausgabewert 0 ist, bleiben unverändert (0 + 400% von 0 = 0).
Drehen Sie solange am EDIT-Rad, bis der gewünschte Ausgabewert erreicht ist.
Durch Drücken einer anderen **[S/A]-**Taste können Sie die Trimmung für einen anderen Kanal wiederholen.
Zum Beenden drücken Sie:
[F6 END].

- Zum Speichern drücken Sie:
  [F6 YES],
- um alle Kanäle auf ihren ursprünglichen Wert zurückzusetzen drücken Sie:
  [F4 NO].
- um ins vorherige Munü zurückzukehren drücken Sie:
  [F3 CANCEL].

ZURÜCKSETZEN DER TRIMMUNG

Zurücksetzen der Trimmung von Einzelkanälen

Die Trimmung eines einzelnen Kanals bleibt solange erhalten, wie dessen Ausgabewert größer Null ist. Sinkt der Wert auf Null (z.B. wenn dieser Kanal in einer Szene nicht mehr enthalten ist), so wird die Trimmung dieses Kanal aufgehoben. Bein nächsten Aufruf dieses Kanals wird wieder der ursprüngliche Wert (ohne Trimmung) ausgegeben.

Zurücksetzen der Trimmung aller Kanäle

Um *alle* getrimmten Kanäle wieder auf ihren Ursprungswert zurückzusetzen, geben Sie vom MENU 1 ausgehend ein:

[F3 TRIM],
[S/A] (Taste eines beliebigen Kanals),
[F6 END],
[F4 NO].

Alternativ dazu können Sie auch die DBO-Taste zweimal drücken oder den Grandmaster auf Null ziehen.

APPENDIX

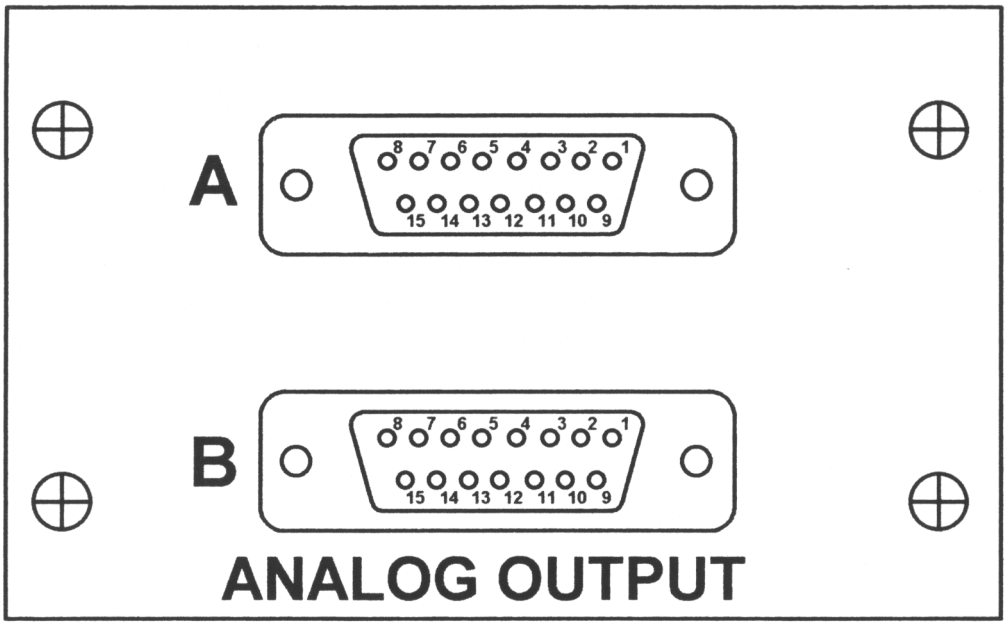
ANALOG AUSGÄNGE (OPTIONALES ZUBEHÖR):

Jeder Analogausgangskit stellt 24 analoge Steuerausgänge (0-10V) zu Verfügung-

Maximale Anzahl pro Gerät:

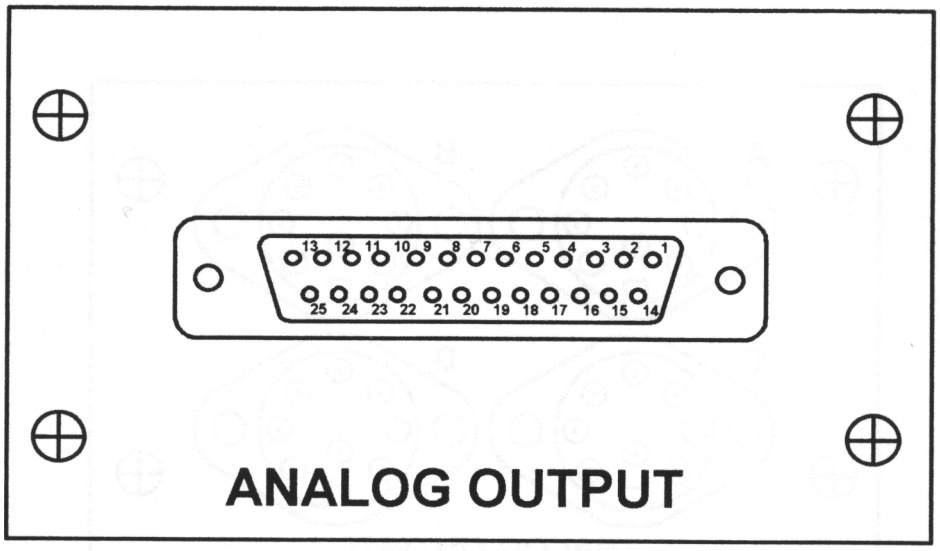
AXIOM 24/48	2
AXIOM 36/72	3

SUB-D-15POL



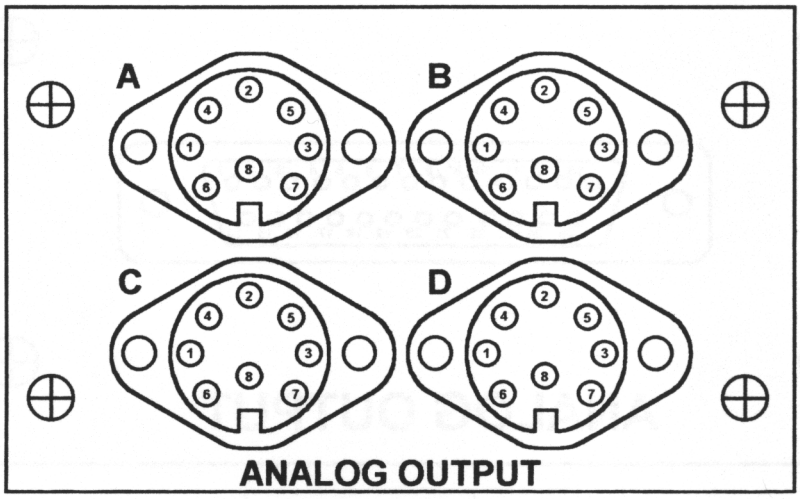
AUSGANG A		AUSGANG B	
Pin	**Funktion**	**Pin**	**Funktion**
1	Kanal 1	1	Kanal 13
2	Kanal 2	2	Kanal 14
3	Kanal 3	3	Kanal 15
4	Kanal 4	4	Kanal 16
5	Kanal 5	5	Kanal 17
6	Kanal 6	6	Kanal 18
7	Kanal 7	7	Kanal 19
8	Kanal 8	8	Kanal 20
9	Kanal 9	9	Kanal 21
10	Kanal 10	10	Kanal 22
11	Kanal 11	11	Kanal 23
12	Kanal 12	12	Kanal 24
13	-	13	-
14	-	14	-
15	Masse	15	Masse

SUB-D-25POL



Pin	Funktion	Pin	Funktion
1	Kanal 1	14	Kanal 14
2	Kanal 2	15	Kanal 15
3	Kanal 3	16	Kanal 16
4	Kanal 4	17	Kanal 17
5	Kanal 5	18	Kanal 18
6	Kanal 6	19	Kanal 19
7	Kanal 7	20	Kanal 20
8	Kanal 8	21	Kanal 21
9	Kanal 9	22	Kanal 22
10	Kanal 10	23	Kanal 23
11	Kanal 11	24	Kanal 24
12	Kanal 12	25	Masse
13	Kanal 13		

DIN 8POL



AUSGANG A		AUSGANG B	
Pin	**Funktion**	**Pin**	**Funktion**
1	Kanal 1	1	Kanal 7
2	Kanal 2	2	Kanal 8
3	Kanal 3	3	Kanal 9
4	Kanal 4	4	Kanal 10
5	Kanal 5	5	Kanal 11
6	Kanal 6	6	Kanal 12
7	-	7	-
8	Masse	8	Masse

AUSGANG A		AUSGANG B	
Pin	**Funktion**	**Pin**	**Funktion**
1	Kanal 13	1	Kanal 19
2	Kanal 14	2	Kanal 20
3	Kanal 15	3	Kanal 21
4	Kanal 16	4	Kanal 22
5	Kanal 17	5	Kanal 23
6	Kanal 18	6	Kanal 24
7	-	7	-
8	Masse	8	Masse